

PARA DOCENTES

# Meu genoma criativo

Um guia para descobrir  
os superpoderes criativos  
dos alunos



PARA DOCENTES

# Meu genoma criativo

Um guia para descobrir os superpoderes  
criativos dos alunos

---

Lourdes Barroso, Luis Fernando de Diego,  
Loli García, Andrés Izquierdo,  
Montserrat Poyatos, Julia Tanarro,  
José Alberto Ramírez e María Antonia Vivas

*Telefonica* / **vivo**  
FUNDAÇÃO

---

2019

© 2019 FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO  
Av. Eng. Luís Carlos Berrini, 1.376, 10º andar  
São Paulo-SP – 04571-936

## FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO

**Diretor Presidente:**  
Americo Mattar

## GERÊNCIA DE PROGRAMAS SOCIAIS

**Gerente:**  
Mila Gonçalves

**Responsáveis pela tradução na Fundação Telefônica Vivo:**  
Beatriz Lomonaco e Regina Calia

**Tradução e revisão em português:**  
Alex Criado

© FUNDACIÓN TELEFÓNICA, 2016  
C/ Gran Vía, 28  
28013 Madri - Espanha

**Direção de projeto:**  
Pablo Gonzalo Gómez, Maria de Madaria e  
Aroa Sánchez Rodríguez

**Equipe aulaBLOG:**  
www.aulablog.com

**Coordenação do projeto aulaBlog:**  
Lourdes Barroso e Montserrat Poyatos

**Coordenação do guia Meu genoma criativo:**  
Montserrat Poyatos e José Alberto Ramírez

**Autoria:**  
Lourdes Barroso, Luis Fernando de Diego, Loli García,  
Andrés Izquierdo, Montserrat Poyatos, Julia Tanarro,  
José Alberto Ramírez e María Antonia Vivas

**Colaboradores:**  
Aitziber Aguirre, Jesús María Garro, Jorge Gómez,  
José María González, Berta Martínez, Mar Martín,  
César Poyatos e María Concepción Valdés

**Agradecimentos:**  
Charo Fernández, José Frutos e Isidro Vidal

**Revisão do original em espanhol:**  
Montse Alberte

**Colaboração literária:**  
Mayte Ortiz

**Ilustração e design:**  
Prodigioso Volcán S. L.  
www.prodigiosovolcan.com

**Impressão:**  
NYWGRAF Editora e Gráfica



Esta publicação está disponível em acesso livre ao abrigo da licença Atribuição-Partilha 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>). Ao utilizar o conteúdo da presente publicação, os usuários aceitam os termos de uso do Repositório UNESCO de acesso livre (<http://unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en>).

Esta publicação tem a cooperação da UNESCO no âmbito do projeto 570BRZ1012, o qual tem o objetivo de avaliar o impacto, custo-efetividade e os resultados pedagógicos na melhoria da aprendizagem de alunos das escolas públicas dos projetos Escolas Rurais Conectadas e Escolas que Inovam. As indicações de nomes e a apresentação do material ao longo deste livro não implicam a manifestação de qualquer opinião por parte da UNESCO a respeito da condição jurídica de qualquer país, território, cidade, região ou de suas autoridades, tampouco da delimitação de suas fronteiras ou limites. As ideias e opiniões expressas nesta publicação são as dos autores e não refletem obrigatoriamente as da UNESCO, nem comprometem a Organização.

## Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

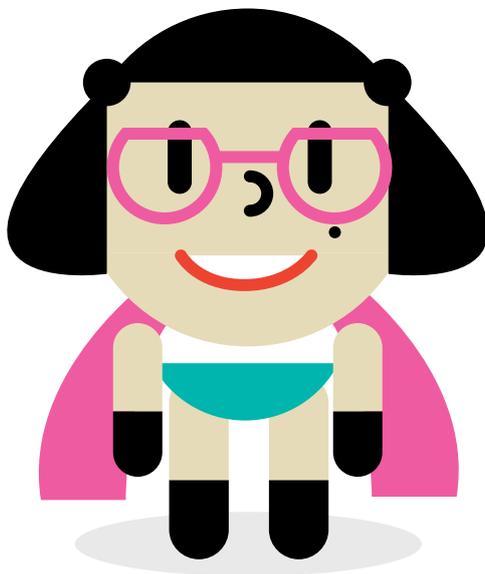
Elaborado por Francisco Lopes de Aguiar - CRB8ª-7856,  
São Paulo, Brasil

B277m Barroso, Lourdes  
2019 Meu genoma criativo: um guia para descobrir os superpoderes criativos dos alunos / Lourdes Barroso; Luis Fernando de Diego; Loli García; Andrés Izquierdo; Montserrat Poyatos; Julia Tanarro; José Alberto Ramírez; María Antonia Vivas; tradução de Alex Criado. -- São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2019. (Coleção Escolas Criativas, v.5).  
Versão impressa e digital  
Recurso digital: il. 1297 Kb; 160p.  
Formato PDF  
Requisitos do sistema: Adobe Acrobat Reader  
Modo de acesso: Word Wide Web  
Tradução de: Mi genoma creativo: una guía para descubrir los superpoderes creativos del alumnado  
ISBN 978-85-60195-61-9  
1. Educação. 2. Educação para criatividade. 3. Inovação educativa. 4. Projeto Escolas Criativas. 5. Criatividade. 6. Processo criativo. 7. Mudança educacional. 8. Método Ferran Adrià. I. Fundação Telefônica Vivo. II. Título. III. Coleção Escolas Criativas.

CDD 370.118

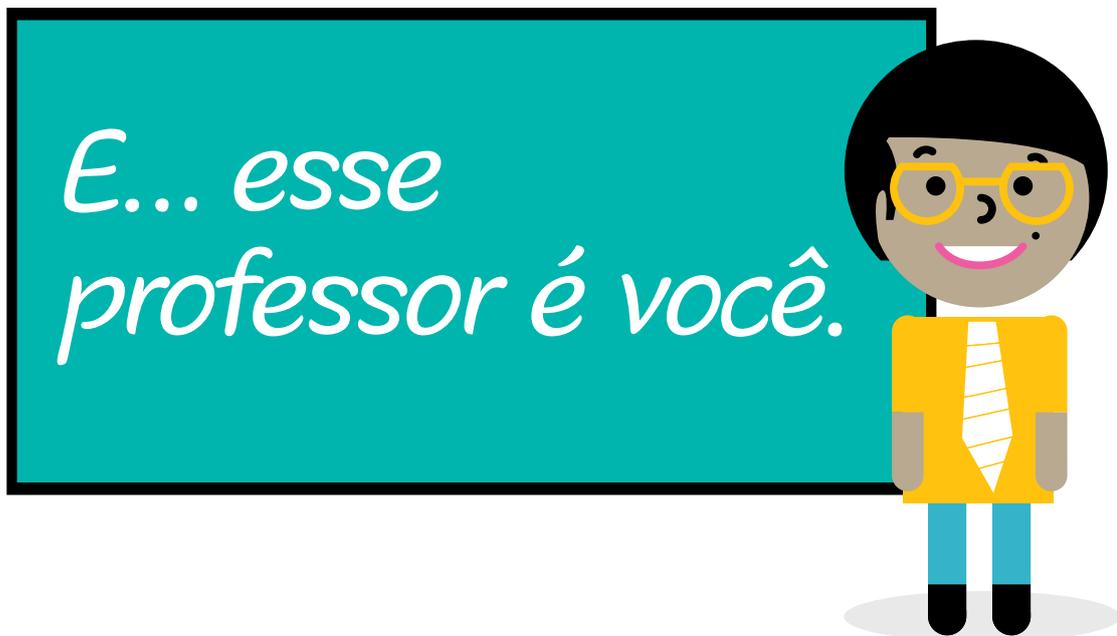


Cada aluno tem  
em seu interior os  
superpoderes criativos  
que lhe permitirão  
mudar o mundo. 



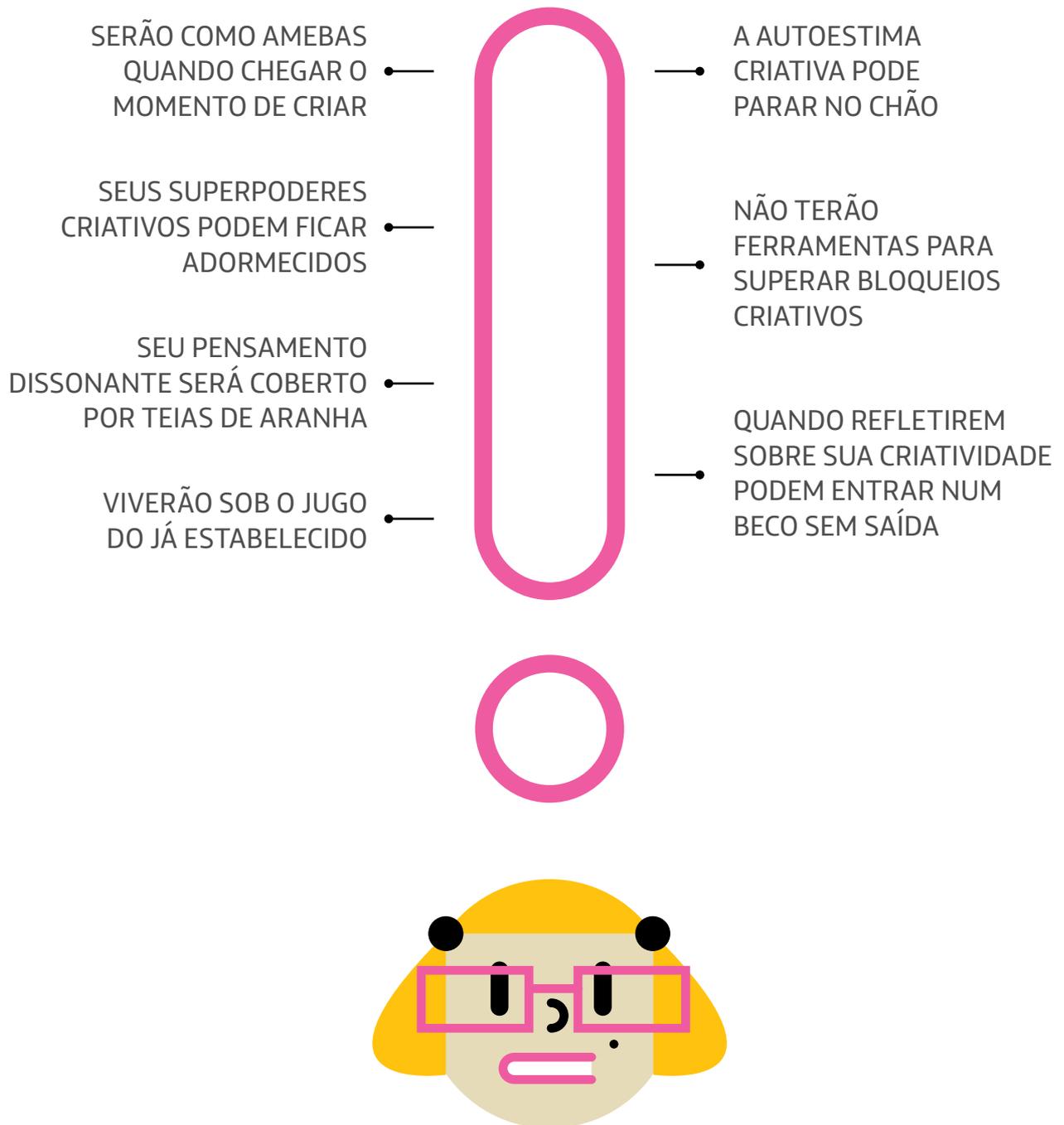
00

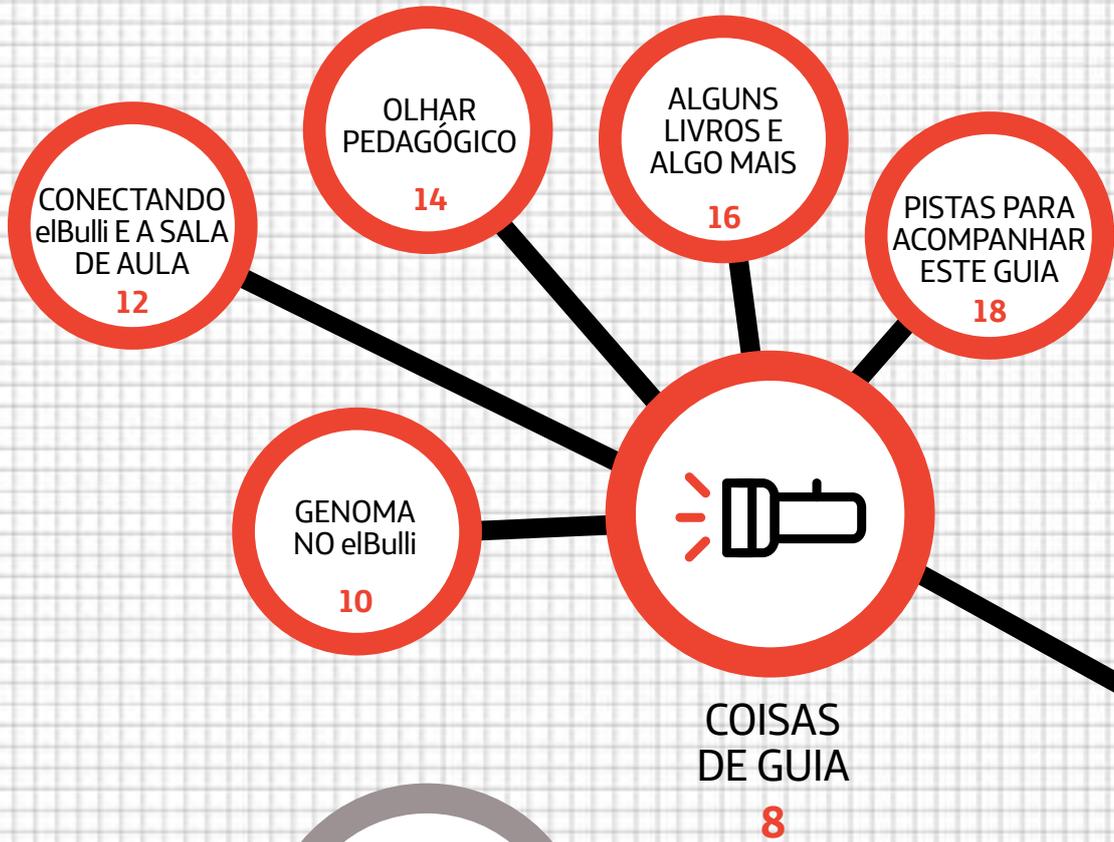
Este é um guia para professores que acreditam no potencial de todos e de cada um de seus alunos.



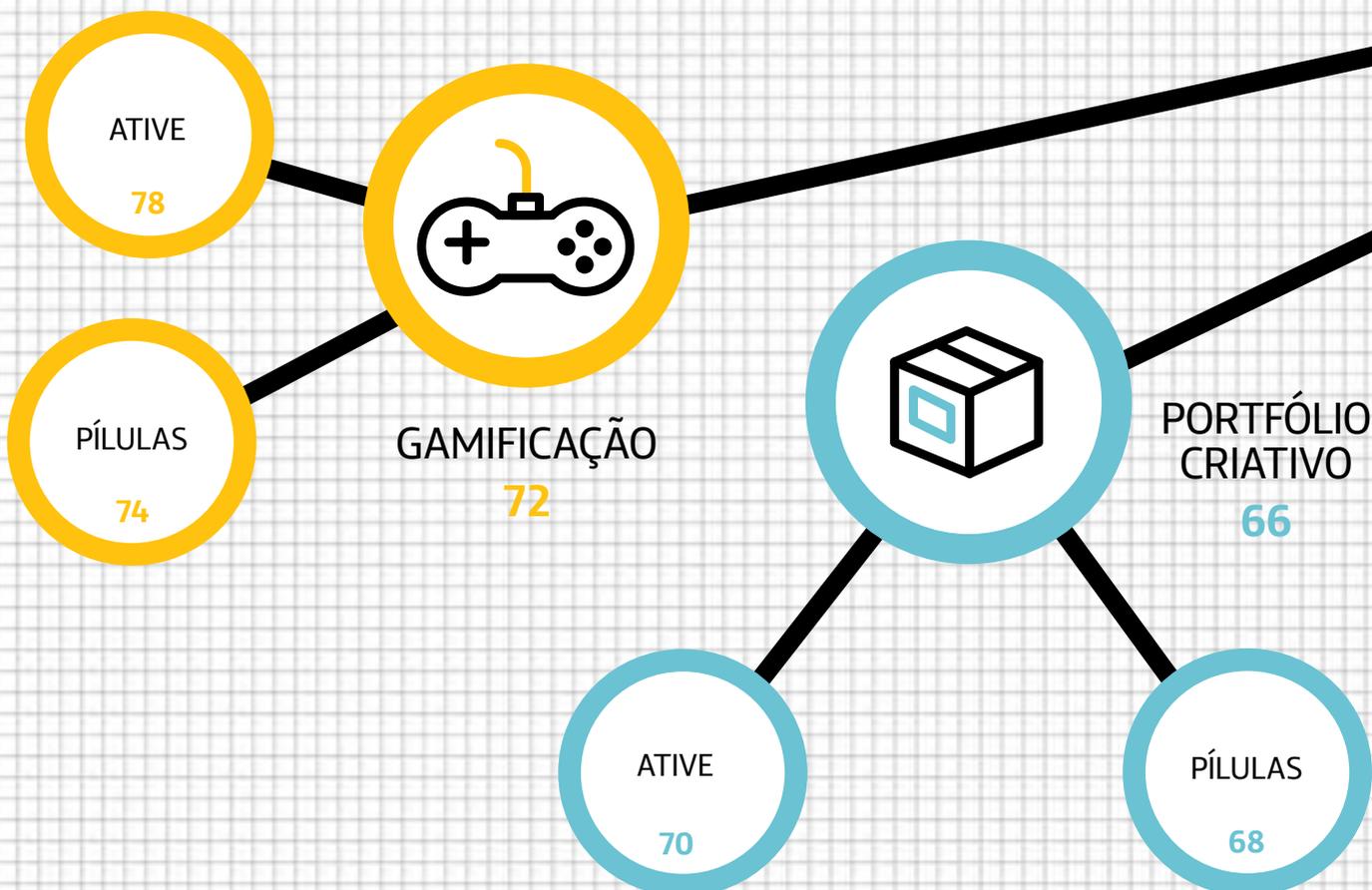
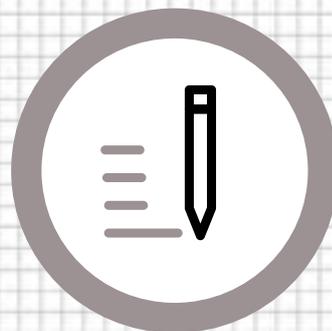


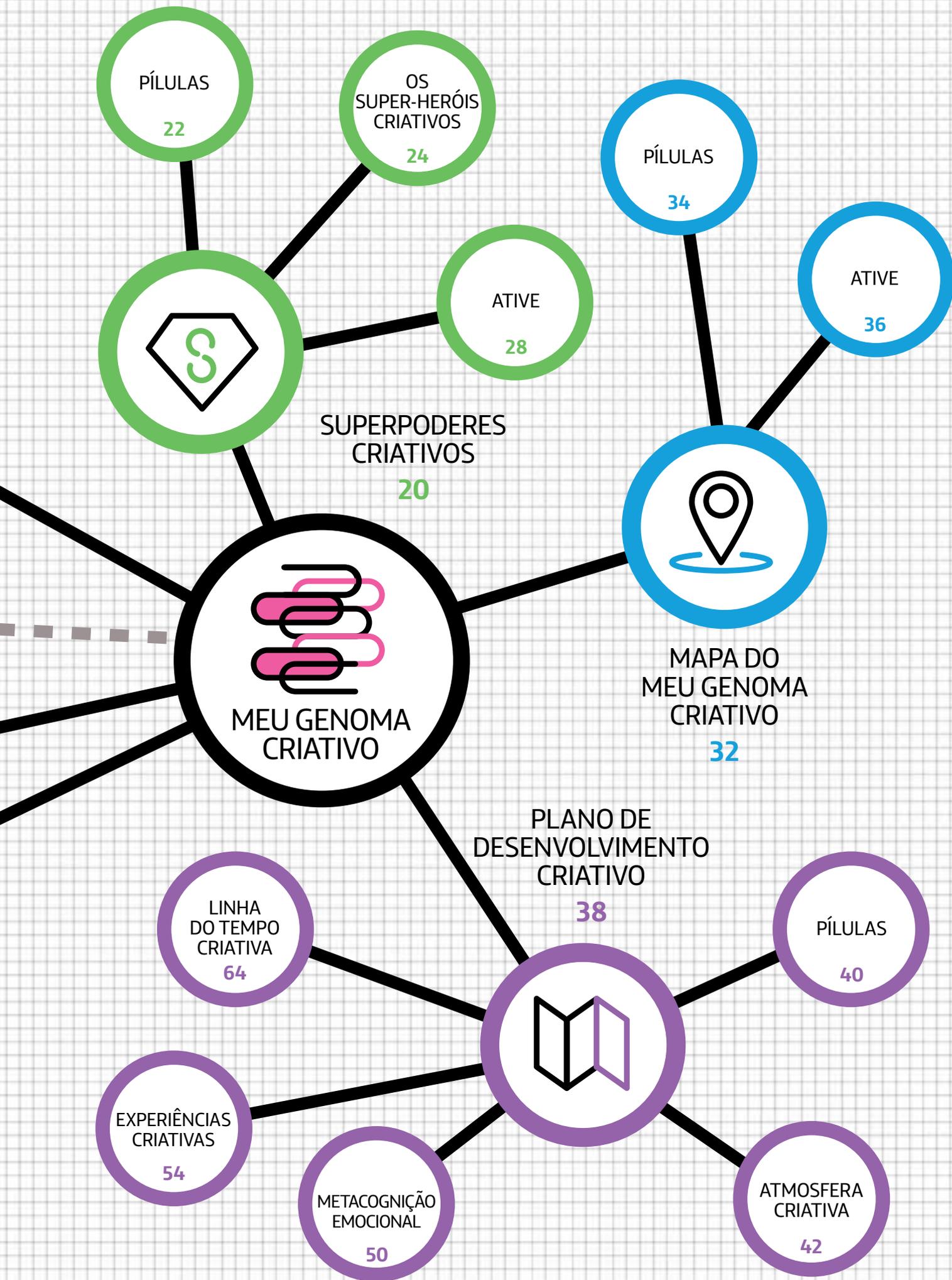
# RISCOS DE NÃO USAR ESTE GUIA PARA SEUS ALUNOS





MATERIAL COMPLEMENTAR  
82





OLHAR  
PEDAGÓGICO

14

CONECTANDO  
eBulli E A  
SALA DE AULA

12

GENOMA  
NO eBulli

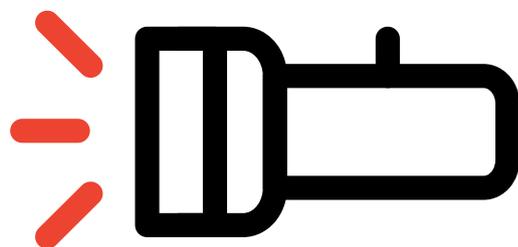
10

ALGUNS  
LIVROS E  
ALGO MAIS

16

PISTAS PARA  
ACOMPANHAR  
ESTE GUIA

18



## 1. COISAS DE GUIA



Ferran Adrià empregou o termo *gene* para se referir à personalidade de cada produto, aquilo que o torna único.

Os seres humanos temos nosso genoma. É o que nos define como espécie, nos diferencia uns dos outros e nos converte em indivíduos únicos e irrepetíveis.

A criatividade foi crucial na história do elBulli. Ferran e sua equipe desenvolveram uma ferramenta, *genoma criativo*, para compreender qual é a essência da criatividade.

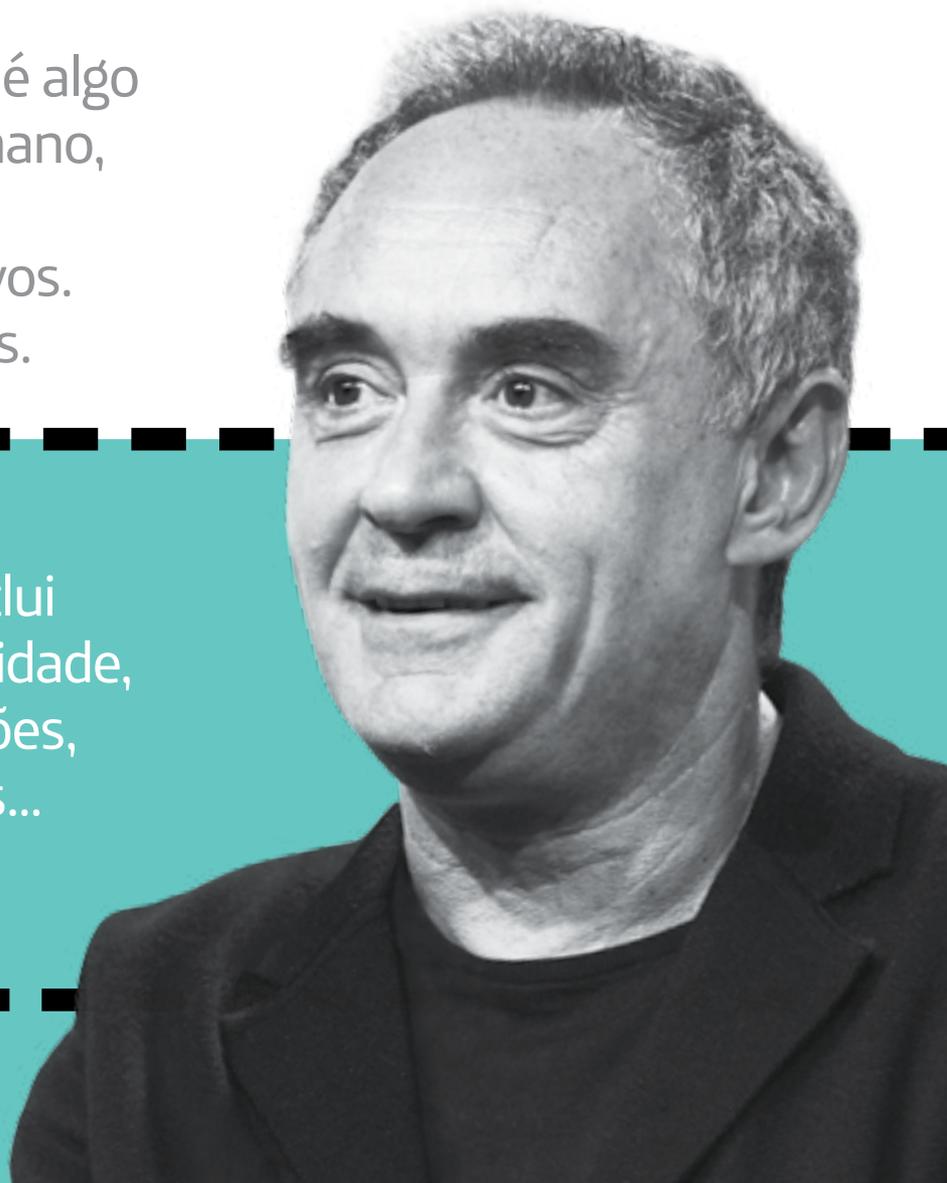
Em sua cozinha, procurava-se destacar ou intensificar o *gene* de cada produto.

Cada ser humano é uma criação única. É o resultado do vínculo indissolúvel entre o genoma e a influência do contexto no qual vive.

O *genoma criativo* de cada pessoa é o conjunto de características que potencializam a criatividade.

A capacidade de criar é algo intrinsecamente humano, que nos diferencia do restante dos seres vivos. Está em nossos genes.

O *genoma criativo* inclui aspectos da personalidade, como atitudes, aptidões, talentos, capacidades...





## 'eBulli'



Para a equipe de eBulli, é importante criar as condições para estimular o processo criativo das pessoas e equipes.



O processo criativo é diferente em cada pessoa e também distinto em cada momento.



A personalidade criativa é a expressão de um amplo conjunto de fatores, entre os quais estão incluídos atitudes, capacidades, conhecimentos, emoções, talento e processos cognitivos.



No eBulli criou-se um clima de equipe e de trabalho baseado no compromisso, na generosidade, na concentração e no bom humor.



Foram empregadas técnicas que facilitam o processo criativo. Além disso, o questionamento constante da realidade permitia encontrar novos caminhos.



A criatividade extrema e anárquica parte da ordem e do planejamento. Por isso, no eBulli foram reservados espaços e momentos específicos só para criar.



Documentar, documentar e documentar tem sido uma das chaves do sucesso do eBulli. Construir um arquivo e registrar a atividade realizada foi o que permitiu desenvolver a análise evolutiva e construir sobre os êxitos e fracassos.



## A SALA DE AULA



Acreditamos que você tem um papel-chave para criar as condições favoráveis que estimulem a criatividade em sua sala de aula.



Perceba que cada aluno tem um potencial único, que a escola deve ajudar a desenvolver.



Traduzimos alguns desses componentes como superpoderes. O mapa do genoma criativo nos ajudará a conhecer a configuração de nosso potencial criativo.



Planejamos a atmosfera, uma proposta para criar um clima que favoreça o desenvolvimento da criatividade.



Propomos a você um plano de desenvolvimento criativo que inclui algumas técnicas e ferramentas, atividades, dinâmicas e rotinas para incrementar a criatividade.



O laboratório criativo é nossa aposta para que os aprendizes se deixem fluir e experimentem de forma livre.



No processo de aprendizagem, o registro da atividade realizada é feito por meio de ferramentas: a linha do tempo e o portfólio. A coleta de evidências e a reflexão sobre elas facilitam a construção do conhecimento.





## OLHAR PEDAGÓGICO

**Este guia tem como objetivo desenvolver o potencial criativo que todos temos dentro de nós. Entendemos que este potencial não está relacionado somente aos processos cognitivos que são disparados em um momento de criação, mas, sim, que o potencial criativo de todas as pessoas ou equipes se configura graças à experiência, à confiança nas próprias possibilidades e aos superpoderes criativos, como a perseverança, a imaginação e a atitude crítica.**

**Na sala de aula podemos criar um ecossistema criativo que ajude a despertar a consciência e impulsionar o potencial de cada aluno**



adequadas. Como uma planta que cresce graças à luz do sol, dos sais minerais..., os superpoderes criativos precisam de um ambiente propício para desabrochar de maneira mais favorável. As condições ótimas que propomos neste guia para o desenvolvimento da criatividade são as seguintes:

- Um espaço de segurança e confiança.
- A autoavaliação.
- A aprendizagem por modelagem ou observação.

- O estímulo de todos os sentidos.
- O autocontrole emocional.
- A metacognição como veículo do conhecimento.

A criatividade se alimenta da experiência de aprendizagem em qualquer situação em sala de aula. Para conseguir isso, nossa principal estratégia é tornar visível a criatividade. E o que quer dizer tornar visível a criatividade? Significa trazer à luz, mostrar aos estudantes os processos nos quais a criatividade é desencadeada ou se desenvolve. Desta maneira, se isto é feito de forma constante e contínua, os ajudamos a identificar suas potencialidades criativas. Também os capacitamos para manejar a linguagem e os mecanismos associados à criatividade. É colocar a criatividade ao alcance de suas mãos para que eles a sintam em todos os momentos e aprendam a utilizá-la.

Acreditamos que a inteligência coletiva favoreça o desenvolvimento da criatividade, já que estar em contato com as ideias dos outros nos ajuda a construir as nossas. Graças à cooperação, as fragilidades individuais são compensadas e os talentos de cada um se multiplicam. Dentro de sua sala de aula, você pode ter uma superequipe criativa se aproveitar o potencial de cada um e favorecer o trabalho colaborativo.

Na escola, todas as propostas que executamos devem responder a uma justificativa curricular e normativa. Na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), uma das finalidades da educação é: «o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho».

O inciso III do artigo 32 da LDB diz ainda que o ensino fundamental tem por objetivo a formação básica, mediante «o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores».

## Apresentamos uma proposta concreta fundamentada na aprendizagem baseada em competências



Baseando-nos nestes princípios legais, e para contribuir com o seu cumprimento, neste guia apresentamos uma proposta concreta, fundamentada em uma aprendizagem

baseada em competências, que pode ser aplicada em qualquer âmbito, disciplina ou etapa de ensino.

*Meu genoma criativo* incide de forma direta em cada competência-chave através das seguintes habilidades relacionadas.

- **Competência matemática e competências básicas em ciência e tecnologia**  
Aproximar-se do conhecimento matemático, científico e tecnológico e da interação responsável com o meio ambiente. Favorecer o desenvolvimento do pensamento crítico e inovador. Aplicar o raciocínio matemático e suas ferramentas para descrever, interpretar e prever diferentes fenômenos.
- **Competência digital**  
Conhecer o uso dos recursos tecnológicos. Utilizar as TIC como meio de trabalho e conhecimento. Criar conteúdos em

diversos formatos.

- **Valores e expressões culturais**  
Utilizar diferentes linguagens artísticas e culturais. Utilizar a imaginação e a criatividade nas aprendizagens. Desfrutar realizando atividades artísticas.
- **Comunicação linguística**  
Utilizar diferentes códigos de comunicação. Expressar opiniões, acontecimentos, emoções e sentimentos de maneira organizada. Ter coerência no discurso.
- **Aprender a aprender**  
Desenvolver o pensamento crítico. Aperfeiçoar o pensamento criativo. Estimular diferentes hábitos mentais.
- **Senso de iniciativa e espírito empreendedor**  
Desenvolver a autoestima e a confiança em si mesmo. Gerir as próprias emoções. Ser responsável e assumir as próprias ações e suas consequências.
- **Competências sociais e cidadãs**  
Compreender e analisar, de maneira crítica, os códigos de conduta e os costumes aceitos em geral. Conhecer os conceitos básicos relativos ao indivíduo e ao grupo. Comunicar-se de maneira construtiva em diferentes ambientes sociais e culturais. Demonstrar tolerância na expressão de opiniões e compreender diferentes pontos de vista.

Se você adotar este guia, estará permitindo que a criatividade atue como um potencializador da aprendizagem.



## BIBLIOGRAFIA INSPIRACIONAL

Você deve estar pensando: «o que a bibliografia faz aqui?» Tudo o que vamos propor ao longo deste guia, *Meu genoma criativo*, não nasce só da imaginação e da experiência de um punhado de docentes, mas possui uma fundamentação teórica que o sustenta. Diversos autores especialistas defendem novos modelos de aprendizagem e a necessidade de levar a criatividade a nossas salas de aula. Dê um passeio pela bibliografia se quiser aprofundar e compreender os meandros de *Meu genoma criativo*.



### SEIS SAPATOS ATUANTES

Bono, Edward e Ford, M. (1994)  
São Paulo: Thompson Pioneira, cap.  
VII. «As pantufas cor-de-rosa »



### OS SEIS CHAPÉUS DO PENSAMENTO

Bono, Edward (2008)  
Rio de Janeiro: Sextante, p. 81-113.  
«O chapéu vermelho»



### PLANEJANDO O TRABALHO EM GRUPO

Cohen, E. G.; Lotan, R. A (2017)  
São Paulo: Penso Editora/Instituto  
Sidarta <https://bit.ly/2TEPbn2>



### INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS – A TEORIA NA PRÁTICA

Gardner, Howard. (1995)  
O autor mostra como o conceito das inteligências múltiplas pode ser aplicado à sala de aula.



### COMO ENVOLVER OS ALUNOS NA APRENDIZAGEM COLABORATIVA

Garofalo, Débora (2019)  
Nova Escola. Disponível em:  
<https://bit.ly/2Ypp86N>   
[Acesso em 25 mar 2019].



### CULTURA DIGITAL NA ESCOLA habilidades, experiências e novas práticas. Série Professor Criativo I.

Gomes, A. S. et al; SCAICO, P. D.; Silva, L. R. A. e Santos, I. H. B. (2015) Recife: Pipa Editorial.  
<https://bit.ly/2uu48y8>



### DESIGN DE EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM

**Criatividade e inovação para o planejamento de aulas. Série Professor Criativo III.**  
Gomes, A. S.; Silva, P. A. (2016)  
Recife: Pipa Editorial.  
<https://bit.ly/20q7BGZ>





## **VIAGEM À ESCOLA DO SÉCULO XXI**

**Hernando Calvo, A. (2015)**

São Paulo: Fundação Telefônica  
Vivo, cap. 12. Disponível em:

<https://bit.ly/2glxZ02> 



## **MUDANDO A EDUCAÇÃO COM METODOLOGIAS ATIVAS**

**Morán, José (2015)**

Coleção Mídias Contemporâneas.

Convergências Midiáticas,

Educação e Cidadania:

aproximações jovens. [Vol. II]

Carlos Alberto de Souza e Ofelia

Elisa Torres Morales (orgs.).

PG: Foca Foto-PROEX/UEPG,

2015. Disponível em: <https://bit.ly/2df2NUX>





## **EDUCAÇÃO CRIATIVA**

**Multiplicando experiências para  
a aprendizagem. Série Professor  
Criativo IV.**

**Raabe, A. L. A.; Gomes, A. S.;**

**Bittencourt, I. I.; Pontual, T.**

**(2016)** Recife: Pipa Editorial.

Disponível gratuitamente em:

<https://bit.ly/2FDPsTv> 



## **EL APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO**

**Swartz, R. (2013)**

Boadilla del Monte: SM.



## **APRENDIZAGEM COOPERATIVA**

**Wikipedia.** Disponível em:

<https://bit.ly/2TW3vMO> 

[Acesso em 25 mar 2019].





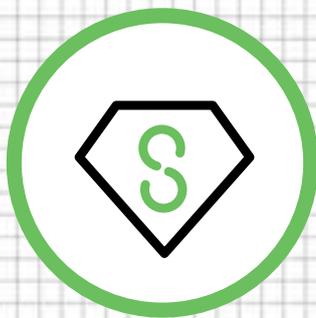
**Meu genoma criativo é um guia cuja leitura não deve ser linear nem rígida. Trata-se de uma rede de recursos interconectados que faz com que a proposta seja orgânica. Cada docente pode utilizar a proposta completa tal qual é apresentada, ou criar a sua própria a partir da seleção daqueles elementos do guia que melhor se adaptem à sua realidade.**

**Cada seção pode se conectar a outras. Quando isso acontece, aparece um ícone de hiperlink que indica as seções relacionadas.**

**Criamos também um material complementar que reforça as propostas deste guia. São cartões, etiquetas, organizadores gráficos que devem ser utilizados exatamente na seção apontada. Este material é disponibilizado ao final deste guia.**

**Na tabela a seguir é apresentado um esquema completo do guia, com todos os nós que o compõem. Desta maneira, tem-se uma visão panorâmica na qual podem ser percebidas a essência de cada nó e a conexão de uns com outros.**

Ponto de partida:  
**SUPERPODERES CRIATIVOS**



São os elementos pessoais que, para Ferran Adrià, configuram o genoma criativo.

Nós os associamos a diferentes personagens que ajudarão a compreender melhor cada superpoder.

A partir de qualquer nó da rede, trabalha-se para potencializar os superpoderes dos estudantes.

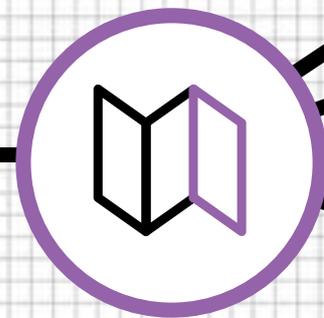
Primeira parada:  
**MAPA DO MEU GENOMA**



Cada estudante faz uma autoavaliação dos diferentes aspectos pessoais que configuram seu genoma criativo.

Será o ponto de partida da aprendizagem.

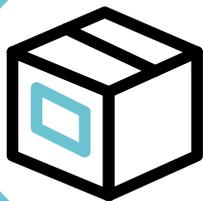
Avançamos com o  
**PLANO DE DESENVOLVIMENTO CRIATIVO**



Nesta seção, são apresentadas diversas propostas para que os alunos percebam e desenvolvam os superpoderes criativos.

Queremos que você crie um ecossistema criativo em sua sala de aula para que em todos os momentos sejam potencializados os superpoderes.

## O PORTFÓLIO CRIATIVO NOS ACOMPANHA



Ao longo de todo o guia, propomos que os alunos recolham evidências do desenvolvimento de sua criatividade. Assim, será estimulada a reflexão durante o processo.

ATMOSFERA

Diretrizes para criar um clima na sala de aula que favoreça a criatividade

EMO-ZOOM

Rotina de reflexão para aprender tanto dos bloqueios criativos como dos êxitos alcançados

EXPERIÊNCIAS CRIATIVAS

Dinâmicas, técnicas e atividades que introduzem a criatividade em suas aulas

LINHA DO TEMPO CRIATIVA

Mural de lembranças e evidências da experiência criativa na sala de aula

## GAMIFICAMOS PARA APRENDER



Para gamificar na aprendizagem, lançamos uma proposta que aproveita a magia do jogo em todo o processo de desenvolvimento criativo.

PÍLULAS

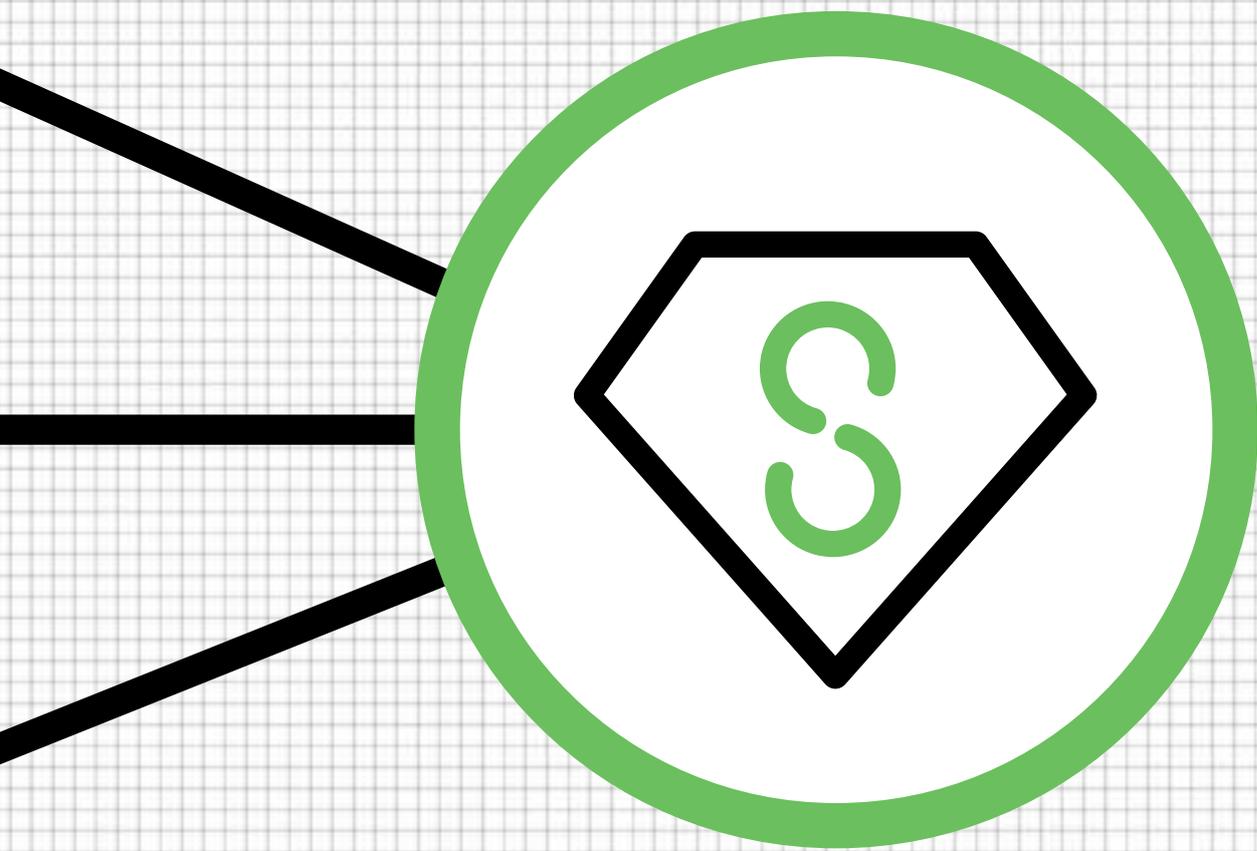
22

OS  
SUPER-  
HERÓIS  
CRIATIVOS

24

ATIVE

28



## 2. SUPERPODERES CRIATIVOS



Para Ferran Adrià, o genoma criativo de cada pessoa é a expressão de um amplo conjunto de fatores, entre os quais se incluem talento, atitudes, capacidades, conhecimentos, emoções e processos cognitivos.

Estes fatores pessoais são o que chamamos *superpoderes criativos*.

Em um processo criativo são necessários alguns superpoderes, como a perseverança para não desistir, a imaginação para projetar ideias novas, a curiosidade para explorar...

Inspirados na obra *Genoma criativo* de Adrià, selecionamos dez superpoderes que, se forem desenvolvidos, favorecem o processo criativo.

**Todos nós podemos mudar o mundo com nossos superpoderes, mesmo que isso não nos torne famosos.**

**Conhecer a história dos personagens ajuda a entender o potencial de cada superpoder criativo.**



Como os superpoderes são conceitos abstratos, propomos trabalhá-los associados a pessoas que encarnam cada um deles.

Os personagens escolhidos representam a diversidade. Foram selecionados pessoas ou grupos de diferentes culturas, sexos, gêneros, disciplinas, momentos históricos... para construir uma ampla gama de referências.

Nos períodos de formação da personalidade, é importante contar com modelos variados que, além de serem um exemplo, sirvam para impulsionar a motivação.

Cada personagem foi associado a um superpoder que foi fundamental em sua

trajetória. Estes personagens enfrentaram vários desafios em suas vidas e foram capazes de encontrar soluções criativas graças a seus superpoderes.

A criatividade é uma capacidade que não funciona sozinha, pois depende dos superpoderes criativos que são ativados em uma situação concreta, diante de um problema, um desafio ou um objetivo.

Os personagens foram selecionados por suas contribuições à sociedade em alguma área, como ciência, arte, música, esportes...

Mesmo obtendo êxitos, suas vidas também têm sombras. Por este motivo, é importante não mitificar os personagens, mas aprender de sua experiência de vida. Cada personagem pode ser um ponto de partida para trabalhar como se lida com o sucesso e como se superam os fracassos.

Para trabalhar os personagens, você dispõe de cartões com a descrição de cada um deles, sua área de destaque e seu superpoder. Além disso, eles trazem um desafio e a respectiva solução criativa. Para desenvolver cada superpoder, há quatro desempenhos que descrevem ações observáveis do superpoder. Você também tem à disposição pôsteres que servem de referência para o trabalho.

Todo este guia  
é voltado a  
potencializar os  
superpoderes  
criativos.

Ainda que tenhamos escolhido exemplos midiáticos, não podemos esquecer que os superpoderes criativos nos rodeiam. Existem pessoas próximas, familiares, vizinhos, colegas que são exemplos dos diferentes superpoderes porque os usam em seu dia a dia. Não se esqueça dessas pessoas e, quando trabalhar cada superpoder, torne-as presente em sua sala de aula. Você pode inclusive criar um espaço para dar visibilidade a elas.

Os  
personagens  
serão o fio  
condutor na  
aprendizagem.



Espírito crítico

Wendy Carlos



Compromisso

JR



Sensibilidade

Helen Keller e Anne Sullivan



Senso de humor

Quino



Imaginação

J.K. Rowling



## Planejamento

Shigeru Miyamoto



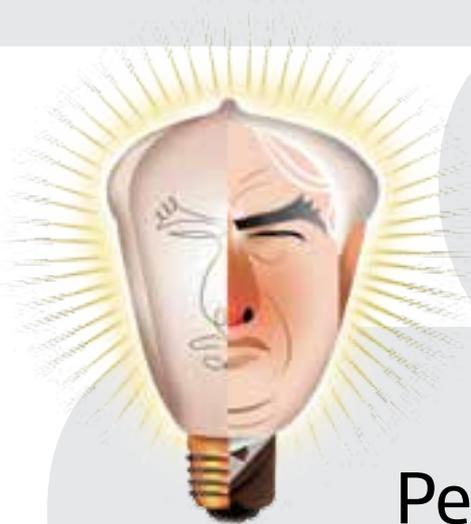
## Paixão

Panyee FC.



## Curiosidade

Amelia Earhart



## Generosidade

Elif Bilgin



## Perseverança

Thomas Alva Edison



MATERIAL COMPLEMENTAR (p. 84)



	GENEROSIDADE	PLANEJAMENTO	ESPÍRITO CRÍTICO	SENSO DE HUMOR	SENSIBILIDADE
ALGUMAS CHAVES	Generosidade como uma capacidade de saber compartilhar, ir além do próprio interesse e da utilidade pessoal. De fato, querer compartilhar resultados, processos, conhecimentos cria uma sinergia positiva e resulta em uma melhor criatividade. SINÔNIMOS: desapego, desprendimento, altruísmo.	Os esforços realizados a fim de alcançar os objetivos e tornar realidade diversos propósitos se enquadram em um planejamento. Este processo exige respeitar uma série de passos, empregando diferentes ferramentas e expressões.	Consiste em analisar e avaliar a consistência dos raciocínios. Exige clareza, precisão, imparcialidade e objetividade, já que busca evitar as impressões particulares.	Define-se como a capacidade de ressaltar o lado cômico ou engraçado de diversas situações. Sua definição se relaciona à vivacidade, ao espírito alegre, ao entusiasmo e à engenhosidade.	Refere-se à capacidade de captar e reagir diante dos detalhes e das nuances, assim como de compreender onde residem a beleza ou a excelência de um objeto ou de uma obra de arte. SINÔNIMOS: receptividade, intuição, delicadeza.
VERBOS	Compartilhar Dar Receber Agradecer	Estruturar Agrupar Classificar	Ponderar Relacionar Estabelecer critérios	Rir Alegrar	Sentir
PERSONAGENS HISTÓRICOS	Elif Bilgin (Going Bananas)	Shigeru Miyamoto	Wendy Carlos	Quino	Helen Keller e Anne Sullivan
FRASES DE FERRAN ADRIÀ	«Cria-se em equipe.»  «Sempre cozinhei com o objetivo de agregar algo técnico e conceitual à cozinha e de emocionar os clientes.»	«No processo criativo, a ausência de método é um método?»	«Se coloco um copo de vinho tinto junto a um prato fundo, o que isto significa?»	«Não existe comida estranha. Existe gente estranha.»  «Não busque o sucesso. Busque a felicidade.»	«A informação dada por um prato é desfrutada por meio dos sentidos. Também se usufrui e se racionaliza com a reflexão.»

PAIXÃO

COMPROMISSO

CURIOSIDADE

IMAGINAÇÃO

PERSEVERANÇA

ALGUMAS CHAVES	Significa entregar-se de corpo e alma à atividade que se desempenha; esta, em muitos casos, deixa de ser apenas um ofício ou profissão e torna-se uma paixão. SINÔNIMOS: entusiasmo, entrega, emoção.	Implica cumprir com as próprias obrigações e com aquilo a que se propôs ou que foi encomendado. Isto é, que vivencia, planeja e reage de forma adequada para conseguir seguir adiante com um projeto, uma proposta, uma ação...	É a intenção de descobrir algo que não se conhece. Esta vontade costuma focar coisas que não afetam a pessoa ou que, supostamente, não lhe interessariam pesquisar.	Faculdade de uma pessoa de representar imagens de situações e objetos reais ou virtuais. Trata-se de um processo que permite o tratamento da informação para desenvolver uma representação mental.	Este superpoder faz referência a manter-se constante em um projeto já iniciado, em uma atitude ou em uma opinião, mesmo quando as circunstâncias sejam adversas ou os objetivos não possam ser cumpridos.
VERBOS	Querer Vibrar Desfrutar	Tomar decisões	Observar Formular hipóteses Antecipar consequências Selecionar	Sonhar Imaginar Idealizar	Esforçar-se Manter Tentar Corrigir
PERSONAGENS HISTÓRICOS	Panyee FC.	JR	Amelia Earhart	J.K. Rowling	Thomas Edison
FRASES DE FERRAN ADRIÀ	«O poder ativador é minha obsessão.»  «É impossível inovar se não há paixão.»	«Vamos oferecer ao cliente comer ar.»	«Que tipo de informação precisamos sobre um ravióli para que isto se converta em conhecimento?»	«O tomate é um produto natural ou uma realidade imaginária?»  «A criatividade é fácil. O difícil é a ideia.»	«Se você trabalha só oito horas por dia não será Ferran Adrià.»  «Pode-se criar um grande restaurante simplesmente reproduzindo receitas já existentes.»  «A criatividade é uma opção, não uma obrigação. Indispensáveis são o trabalho e a dedicação.»



## COMO TRABALHAR OS SUPERPODERES CRIATIVOS

Recomendamos que você aborde um personagem por trimestre



**Os superpoderes criativos passarão a fazer parte da rotina diária de sua sala de aula. Você ou sua equipe docente deverão escolher que superpoderes trabalharão e em que momentos. Você pode escolher um superpoder por trimestre, por mês, por ano letivo. Nós recomendamos que você aborde um personagem por trimestre. O trabalho que deve ser feito sobre cada personagem ou superpoder é o que chamamos missões. Estas missões consistem em conhecer e desenvolver o superpoder com as ferramentas que colocamos a sua disposição.**

Agora que você já conhece o potencial de todos os personagens, pode usá-los como fio condutor do seu plano de desenvolvimento criativo. Oferecemos diferentes ferramentas e materiais para isso.

**01. Conhecer os personagens.** Para os alunos compreenderem cada superpoder criativo é importante conhecerem a história e a vida do personagem associado. Com esta finalidade, você pode utilizar os cartões de personagens e as atividades sugeridas em «Aplique em cada etapa.»

**02. Autoavaliar-se.** O desenvolvimento dos superpoderes criativos começa conhecendo-se o nível destes. Para isso, usamos como referencial os diferentes personagens por meio do *Mapa do meu genoma criativo*.

### **03. Desenvolver os superpoderes.**

Periodicamente será escolhido um superpoder para ser trabalhado com o grupo. Para que os alunos conheçam a todo o momento qual superpoder está sendo desenvolvido, um pôster do personagem será colocado em lugar visível da sala. Além disso, quando propormos experiências criativas, o docente pode relacioná-las com o personagem e seu superpoder. Por outro lado, a Caixa de ferramentas de superpoderes apresenta sugestões didáticas sobre cada personagem para você incluir na sua programação.

### **04. Refletir sobre as conquistas.**

Durante todo o processo, a reflexão será fundamental para a aprendizagem. No cartão de cada personagem estão descritos quatro desempenhos de seu superpoder. O desempenho descreve que atitudes ou condutas são necessárias para ter o superpoder e ser consciente de que se tem. A reflexão sobre os desempenhos será feita a partir do portfólio criativo.

## APLIQUE EM CADA ETAPA

### **○ Educação Infantil**

As crianças desta etapa são capazes de relacionar realidade e ficção. Aproveite sua fantasia para aproximá-las da vida dos personagens. Sugerimos que um adulto, colega ou familiar se caracterize como um dos personagens e vá até a classe para auxiliar na realização de diferentes atividades, como apresentar sua vida.

### **○ Ensino Fundamental I**

Uma imagem vale mais do que mil palavras! As crianças do fundamental I são fascinadas

por desenhar. Por trás de um desenho pode estar uma grande história.

Seus alunos podem criar histórias em quadrinhos da vida dos personagens, com imagens que a sintetizem. Adapte a proposta, de maneira que nos primeiros anos seja suficiente que realizem duas vinhetas. Segundo avançamos nos anos desta etapa, amplie o número de ilustrações até conseguir, com os maiores, uma sequência mais detalhada.

### 🕒 **Ensino Fundamental II**

Valorizamos os personagens!

Nesta etapa é crucial a construção da identidade, seguindo modelos relevantes. Crie com seus alunos um salão da fama em um lugar visível do colégio. Os alunos podem criar retratos dos personagens, painéis informativos, imagens de sua biografia ou vídeos com informação importante. Você pode realizar um evento de inauguração e convidar alunos de outros anos.

### 🕒 **Ensino Médio**

Os personagens chegaram às redes sociais! Os garotos e garotas desta idade vivem conectados às redes. É uma forma muito comum de se conhecerem e se relacionarem.

Peça aos seus alunos que usem as redes sociais para conhecer a vida dos personagens. Podem criar um perfil em uma rede social e adicionar os dados gerais do perfil: idade, sexo, profissão... Atualizem o perfil com fotos, frases ditas pelo personagem, estados de ânimo, etc. Os alunos também podem fazer uns personagens interagirem com outros.

### **Educação Profissional**

🕒 Não há melhor radiografia da trajetória de um personagem que seu currículo!

Os personagens tiveram uma carreira cheia de experiências diversificadas que os tornaram relevantes. Podemos conhecer, aprender e nos inspirar nestes personagens elaborando seus currículos. Você pode criá-los com as competências, pontos fortes, evidências de seus trabalhos, perfis profissionais...

## IDEIAS PARA TODAS AS ETAPAS

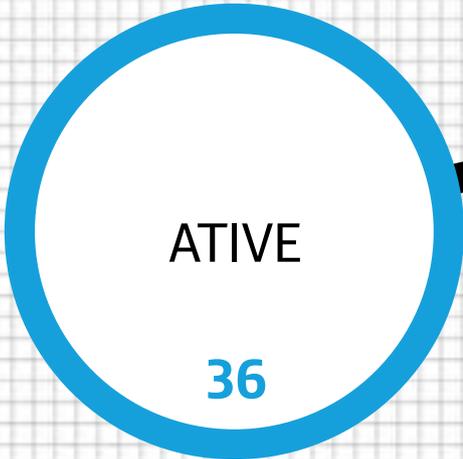
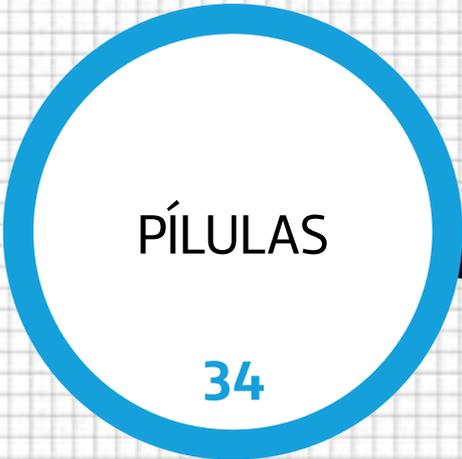
- Faça com que os pôsteres dos personagens ganhem vida ampliando-os com a tecnologia de realidade aumentada.
- Crie marionetes de cada personagem para brincar com elas.
- Elabore um álbum de figurinhas colecionáveis dos personagens.
- Fabrique máscaras para que os estudantes se coloquem na pele do personagem.
- Crie linhas do tempo.
- Desenvolva pequenas pesquisas.
- Crie diários escritos em primeira pessoa para cada personagem.
- Faça entrevistas com os personagens.

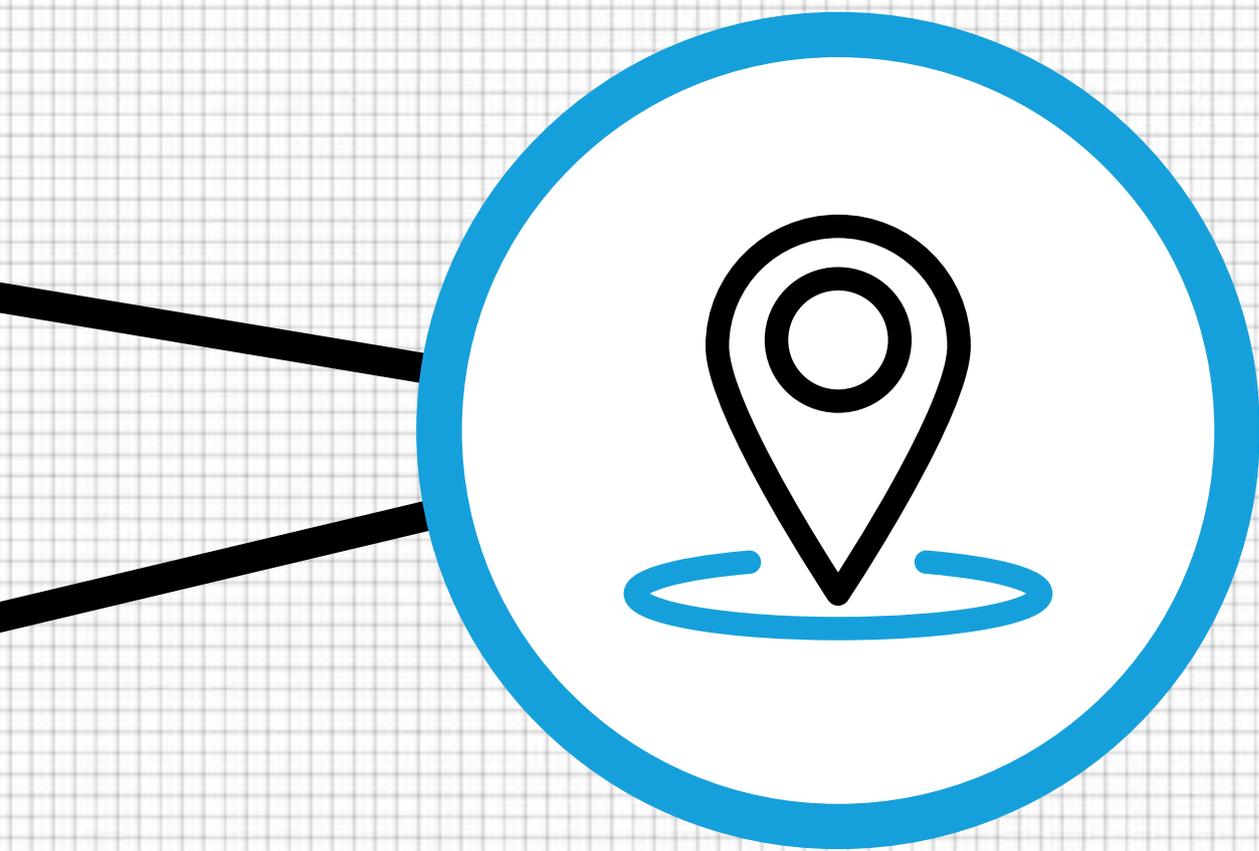


	GENEROSIDADE	PLANEJAMENTO	ESPÍRITO CRÍTICO	SENSO DE HUMOR	SENSIBILIDADE
ESTRUTURAS E TÉCNICAS COOPERATIVAS	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Permutar dificuldades (S. Kagan).</li><li>2. Um por todos (Pujolàs).</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Quebra-cabeça (Aronson).</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Revisão Rotativa (S. Kagan).</li><li>2. Protocolos de <i>feedback</i> (Critical Friends).</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dramatização cooperativa (Zariquiey).</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Exercícios de empatia (D. Lazear).</li></ol>
DESTREZAS, ROTINAS OU ESTRATÉGIAS DE PENSAMENTO	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Previsão O que aconteceria se...? (R. Swartz).</li><li>2. Aqui agora... Então ali (Projeto Zero).</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sequenciar (R. Swartz).</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. As partes e o todo (R. Swartz).</li><li>2. Compare e contraponha (R. Swartz).</li><li>3. Avaliação de previsões, generalizações, causas (R. Swartz).</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Círculo de pontos de vista (Projeto Zero).</li><li>2. Analogia/metáfora (R. Swartz).</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Observe 2 vezes 10 (Projeto Zero).</li><li>2. Hábito da escuta (Protocolo).</li><li>3. As pantufas cor-de-rosa (E. Bono).</li></ol>
ORGANIZADORES GRÁFICOS, ESTRATÉGIAS E TÉCNICAS DE ESTIMULAÇÃO	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Técnica 635 (Warfield).</li><li>2. Técnica ganhar-ganhar</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Diagrama de fluxo (para organizar os passos).</li><li>2. Diagrama de Gantt (para planejar sua semana. S. Covey).</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. FOFA (Albert S. Humphrey).</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jogos de palavras, versos humorísticos. (D. Lazear).</li><li>2. Improvisações (D. Lazear).</li><li>3. Relações aleatórias (D. Lazear).</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Exercícios de estimulação sensorial. Expor os sentidos. (D. Lazear IIP).</li><li>2. Janela de Johari</li></ol>

# Kit de superpoderes

	PAIXÃO	COMPROMISSO	CURIOSIDADE	IMAGINAÇÃO	PERSEVERANÇA
ESTRUTURAS E TÉCNICAS COOPERATIVAS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estruturas para comemorar a aprendizagem</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estrutura de papéis de funções, agrupamento cooperativo formal (Johnson &amp; Johnson)</li> <li>2. Cabeças numeradas (responsabilidade individual; S. Kagan).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A linha do tempo (S. Kagan).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Folha giratória (S. Kagan).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contratos de equipe</li> </ol>
DESTREZAS, ROTINAS OU ESTRATÉGIAS DE PENSAMENTO	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chapéu vermelho (E. Bono).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O que você vê e o que você acha que acontece? (Projeto Zero).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tênis esportivos cinza (E. Bono).</li> <li>2. Penso, tenho interesse, pesquisa (R. Swartz/Perkins).</li> <li>3. O que está acontecendo aqui que me faz pensar isso (R. Swartz/Perkins).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mapas mentais</li> <li>2. Scamper (Bob Eberle).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tomada de decisões (R. Swartz).</li> <li>2. Escada da metacognição (R. Swartz).</li> </ol>
ORGANIZADORES GRÁFICOS, ESTRATÉGIAS E TÉCNICAS DE ESTIMULAÇÃO	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vibrações-percussão (D. Lazear; ICC).</li> <li>2. <i>Role-playing</i> (D. Lazear; ICC).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diagrama do círculo de controle (S. Covey).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Collage</i> de avaliação (Silberman).</li> <li>2. Frase-fotovídeo mural (Ferreiro Gravié).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visualização dirigida (D. Lazear).</li> <li>2. Inversão de suposições (Bono y Michalko).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gráfico para parar e pensar (S. Covey).</li> <li>2. Técnicas de autoconhecimento para descobrir motivações</li> <li>3. Técnicas para trabalhar a resiliência</li> </ol>





### 3. MAPA DO MEU GENOMA CRIATIVO



## PÍLULAS

Por que um mapa do meu genoma criativo? Todos somos seres criativos e inteligentes com diferentes trajetórias e hábitos aprendidos. É importante que cada aluno conheça o mapa do seu genoma criativo para ter uma visão adequada de si mesmo. Isto lhe servirá de ponto de partida para levar a cabo um plano de desenvolvimento que potencialize seu genoma criativo.

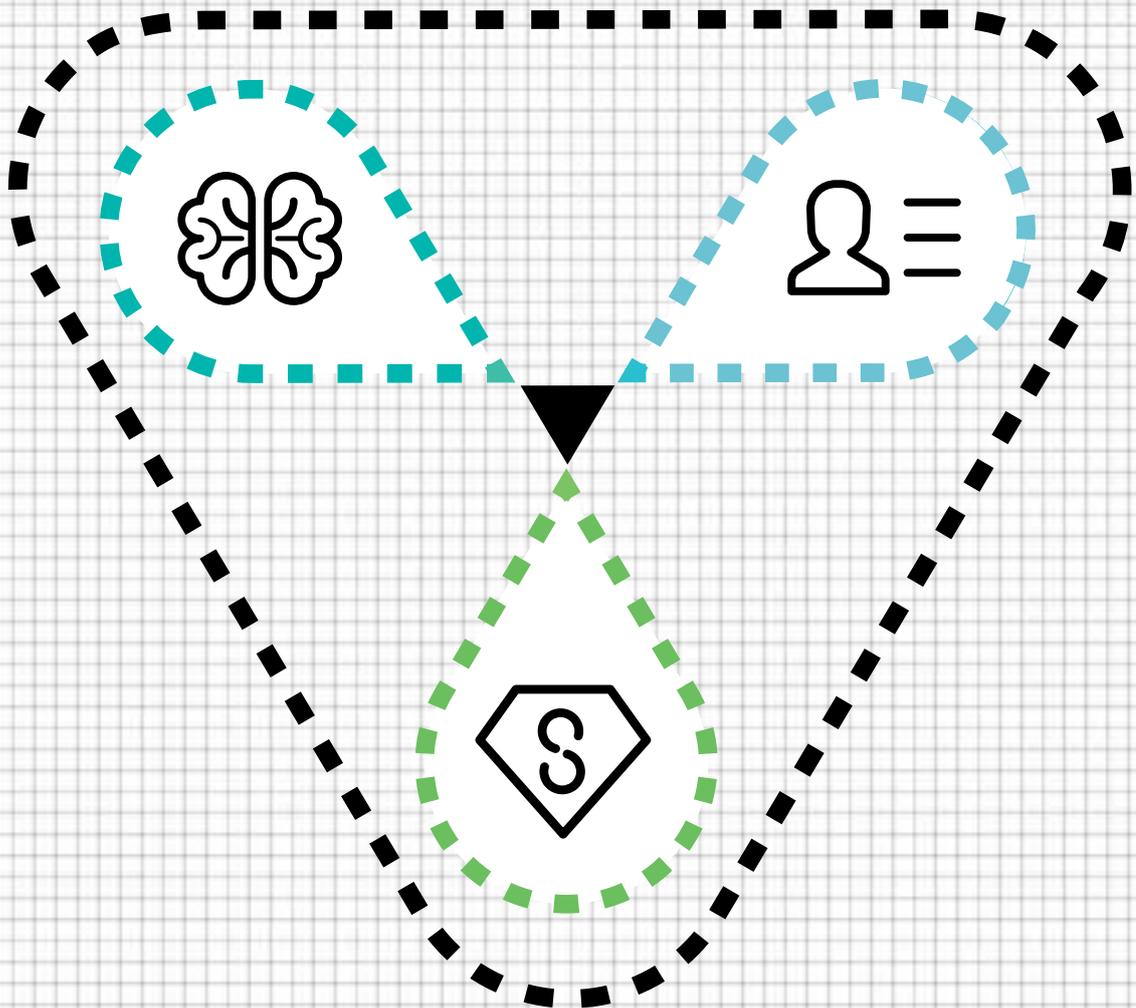
Mapeamento ou cartografia: consiste em localizar as forças que cada pessoa possui relacionadas com sua criatividade. Trata-se de averiguar a configuração de todos os elementos do genoma criativo: suas inteligências, suas trajetórias pessoais e seus superpoderes criativos.

O mapa do meu genoma criativo parte do que somos para chegar ao que queremos ser.

-  **Suas inteligências**  
Todos somos diferentes no que diz respeito às nossas potencialidades. Temos inteligências múltiplas e distintas, no sentido que assinala Gardner, e cada um de nós tem uma configuração de inteligências que nos faz irrepetíveis.
-  **Suas trajetórias pessoais**  
Cada pessoa tem uma experiência de vida que a faz ser como é. Esse itinerário molda sua história pessoal.
-  **Seus superpoderes criativos**  
Alguns hábitos, atitudes, habilidades, destrezas fortalecem a criatividade, são educáveis e, portanto, podem ser desenvolvidos.

Inteligências

Trajetórias pessoais



Superpoderes  
criativos



## ATIVE: CRIE O MAPA DO GENOMA CRIATIVO

Para criar o mapa do genoma criativo, é preciso dar aos alunos a oportunidade de se conhecerem a si mesmos. Trata-se de mapear aspectos pessoais como as atitudes, os gostos, as etapas que marcaram suas vidas. Toda essa informação se junta na criação final (mural, vídeo, conto, escultura...). Você pode programar diferentes atividades que lhes permitam se autoconhecerem e que lhes ofereçam informação para o produto final.

Sugerimos as seguintes atividades que ajudam o autoconhecimento e a tornar visível o genoma criativo. Depois de cada proposta, os alunos conseguirão uma fotografia de diferentes elementos de seu genoma criativo.

**No material complementar, você encontrará os cartões de atividades organizados da seguinte maneira:**



Atividades para trabalhar a identificação dos diferentes tipos de inteligência, e o reconhecimento delas em si mesmos.



Atividades para conhecer a trajetória pessoal de cada aluno e os elementos-chave de sua experiência de vida.



Atividades para criar o mapa completo.

Se juntarmos todas as «fotos», você terá uma visão completa do mapa.

Sabemos também que a criatividade funciona de forma diferente se é exigida individualmente ou em equipe. A inteligência coletiva leva a que os processos de criação sejam mais ricos, já que as potencialidades de cada pessoa são incrementadas e as fragilidades são abrandadas. Por esse motivo, propomos que você faça o mapeamento do genoma criativo de sua sala. Coloque o mapa do genoma da turma em um lugar visível, assim eles terão consciência do potencial criativo do grupo. Quando chegar o momento de formar equipes de trabalho, você poderá criá-las de forma heterogênea. Além disso, os alunos saberão que talentos seus colegas têm, para poder recorrer a eles quando necessitarem.



Os superpoderes e os personagens servirão ao estudante para fazer uma primeira degustação dos ingredientes presentes em seu menu pessoal. O aluno poderá comprovar quais são seus superpoderes, em que aspectos ele se destaca e, portanto, sobre quais pode se apoiar, e também em que áreas pode melhorar.



## COMO É O FILME DA SUA VIDA?

**t**

*Olhe sua vida com olhos de diretor de cinema*

## A MÁQUINA DO TEMPO

**t**

*Entre na máquina do tempo e imagine seu futuro*

## A LÂMPADA MARAVILHOSA

**t**

*Peça três desejos para alcançar seus sonhos*

## QUAIS SÃO SEUS SUPERPODERES CRIATIVOS?

**s**

*Descubra quando você ativou seus superpoderes criativos*

## SELFIE DAS MINHAS INTELIGÊNCIAS

**i**

*Conheça você mesmo através das inteligências múltiplas*

## IDENTIFICO-ME COM...

**i**

*Existem pessoas em que você pode se ver como se fossem um espelho. Elas o ajudarão a descobrir como é sua inteligência*

## AUTORRETRATO CRIATIVO

**m**

*Faça um minimural que resuma seu genoma criativo*

## EM TAMANHO NATURAL

**m**

*Coloque seu autorretrato gigante na sala de aula, junto aos dos demais, para nos conhecermos melhor*

METACOGNIÇÃO  
EMOCIONAL

50

ATMOSFERA  
CRIATIVA

42

PÍLULAS

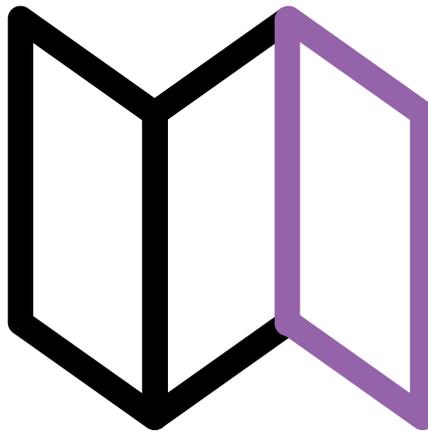
40

EXPERIÊNCIAS  
CRIATIVAS

54

LINHA  
DO TEMPO  
CRIATIVA

64



## 4. PLANO DE DESENVOLVIMENTO CRIATIVO



## PÍLULAS

Ainda que você não acredite, as pessoas podem desenvolver e aumentar sua criatividade. Nosso plano de desenvolvimento criativo foi estruturado pensando nisso.

Este plano propõe aproveitar diferentes situações em sala de aula para que seus alunos possam desenvolver sua criatividade.

Seguindo nossas breves recomendações, todos – e cada um deles – poderão melhorar seus superpoderes em diferentes experiências em sala de aula.

É muito importante favorecer um clima emocional em que os estudantes se sintam seguros para poder criar sem limitações.

A sala de aula pode ser um espaço de experiências criativas. Estas podem estar relacionadas com a rotina, planejadas para criar, ou podem ser experiências estimulantes de extrema criatividade.

Se acompanharmos as experiências de reflexão, será mais fácil perceber as capacidades criativas, o que irá gerar um autoconceito criativo mais adequado.

Documentar as experiências criativas nos dará uma visão panorâmica do processo de aprendizagem.

Para executar este plano, oferecemos quatro sugestões que podem ajudá-lo a implementar um processo integral em sala de aula. Não se trata de propostas independentes, elas estão relacionadas.

Todas as evidências do trabalho dos estudantes que reflitam o desenvolvimento do genoma criativo devem ser guardadas no portfólio criativo.

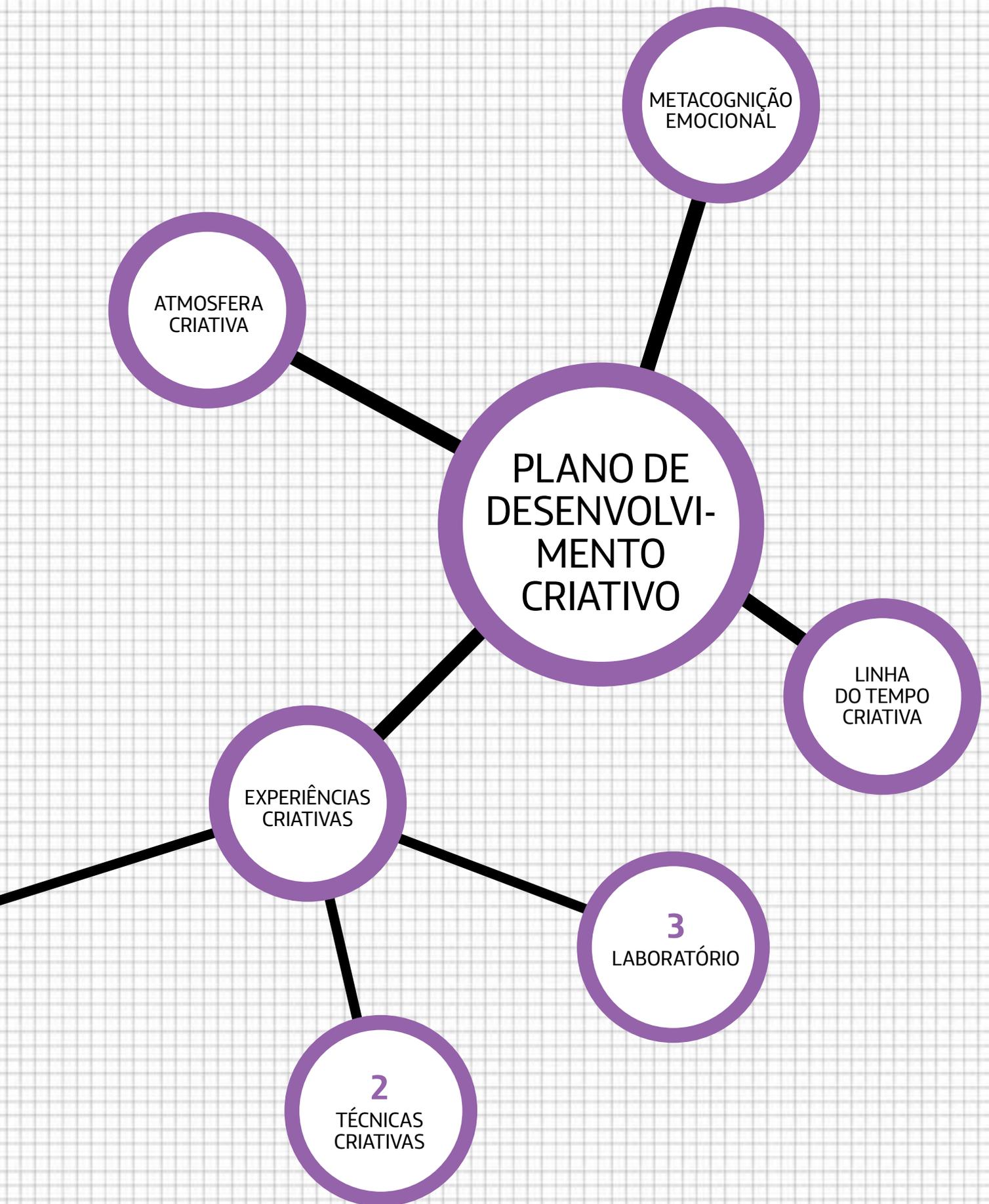
# 1

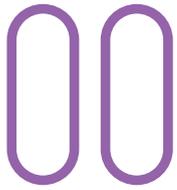
## EXPERIÊNCIAS COTIDIANAS



IR PARA PORTFÓLIO CRIATIVO







# Tome nossas pílulas e avance ao nível de especialista em emoções e criatividade.

## ATMOSFERA CRIATIVA

Como gerar um clima criativo de confiança?

Você está de parabéns! As emoções chegaram na sua sala de aula.

Depois de anos de pesquisa sobre criatividade, sabemos que as pessoas não são robôs e aprendem de acordo com o vínculo emocional que criam com seu professor e com os colegas.

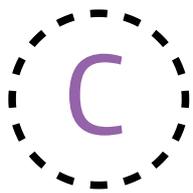
As emoções são o motor da criatividade. Você pode criar um ambiente emocional que favoreça a ação criativa.

Use estas pílulas sempre, sempre e sempre. Antes de ingeri-las, pense em como você mesmo se sentiu em situações criativas. E não se confunda, não há emoções positivas e negativas, mas funcionais e disfuncionais.

Roberto Aguado, em seu livro *Es emocionante saber emocionarse*, nos ajuda a compreender como as emoções influenciam a aprendizagem.

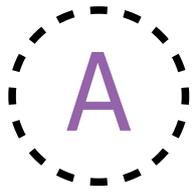
Temos que ser capazes de ativar, em nossos alunos, as emoções mais favoráveis à aprendizagem e à criatividade. Assim, o cérebro estará receptivo à construção do conhecimento.

Para o autor, é preciso criar condições ótimas para potencializar os superpoderes de cada estudante. Ele propõe criar uma atmosfera que gere: curiosidade, admiração, segurança e alegria. É o que o autor chama CASA.



URIOSIDADE —

**Ative a CURIOSIDADE de maneira constante.** Saia das atividades no caderno, proponha desafios, provoque perguntas, mude a rotina, ensine a observar e escutar, engrandeça os pequenos detalhes.



DMIRAÇÃO —

**Torne-se um modelo de emoções positivas, desperte a ADMIRAÇÃO.** Celebre a participação e o sucesso, não estresse, coloque música, decore sua sala de aula, faça brincadeiras, cuide dos detalhes em dias importantes, dedique tempo à diversão e sorria, por favor.



EGURANÇA —

**Gere SEGURANÇA para que se sintam livres para criar.** É permitido equivocarse, reflita sobre os erros; dê *feedback* construtivo e realista; estimule a cooperação; dê autonomia; crie rituais de pertencimento, todos estão no mesmo barco; seja claro e não se enrole.



LEGRIA —

**A ALEGRIA o ajudará a envolver seus alunos.** Atue com o exemplo; mostre empatia por seus alunos; tenha paciência, gentileza diante de tudo; coerência, por favor; cumpra suas promessas.



**Ponto de partida:  
conhecer-se, amar-se,  
sentir-se grupo**

Organize uma viagem ou uma festa de início de ano letivo para se conhecerem sem preconceitos, explore como vocês se sentem na escola e...

**O desafio do dia a dia**

Estabeleça rotinas que ajudem a consolidar esta segurança e confiança.

**Crie**

Suas ideias são importantes

Se você quer, você pode

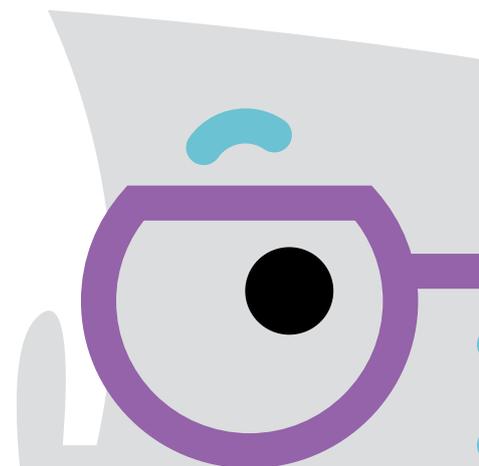
**Sonhe**

Suas ideias constroem

Você também pode  
ajudar os outros

**Peça ajuda**

Todos somos bons  
em alguma coisa



### **A monotonia mata**

Olhe seus alunos. Como você os vê? Se não participam e você os vê desligados, é hora de parar. O senso de humor é muito importante. Conquiste a atenção deles.

## **Invente**

Pense por você mesmo

Como você está hoje?

Lute pelo que você deseja

## **Participe**

Apoie-se nos outros

Você vale  
muito

Sua opinião é importante



## ATIVE: COMO CRIAR ATMOSFERA

Depois de um belo verão, é hora de voltar à escola. No primeiro dia de aula, você se vê diante da manada. Tanto faz se são crianças ou elefantes, você diz exatamente o mesmo: o clássico discurso do primeiro dia. É normal que os professores reproduzam padrões que nos fazem sentir seguros, e os usemos ano após ano, independente do grupo.

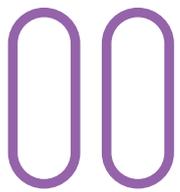
### **E por que não se conhecer antes?**

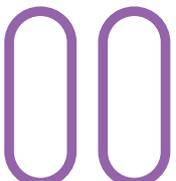
Cada estudante e cada grupo são únicos. Tente aproximar-se deles sem preconceitos, deixando de lado quem foi reprovado e quem é o aluno exemplar. Todos podemos partir do zero e nos conhecer simplesmente.

Planejar situações lúdicas e informais ajudará seus alunos a ganharem confiança e se abrirem emocionalmente. Isso poderá gerar um espírito positivo de equipe que se reproduza na sala de aula. Você irá valorizar seus alunos pelo que são e não pelo que sabem.

Dar a oportunidade de compartilhar sensações, experiências e sentimentos lhes permitirá desenvolver a empatia em relação aos demais e a sensação de pertencimento ao grupo.

A neurociência tem demonstrado que uma atmosfera emocional positiva melhora o clima de aprendizagem. Se você investir na construção de vínculos, colherá êxitos no rendimento escolar. Não é uma perda de tempo!



Ponto  
de partida:  
conhecer-se,  
amar-se,  
sentir-se  
grupo. 

**Para poder conhecer seus garotos e garotas e criar um vínculo emocional com eles, propomos vários planos:**

### **PLANO A**

Passar um fim de semana todos juntos longe do colégio e da rotina escolar

### **PLANO B**

Se na escola ocorrem festas de final de ano, por que não fazer festa de início de ano letivo?

### **PLANO C**

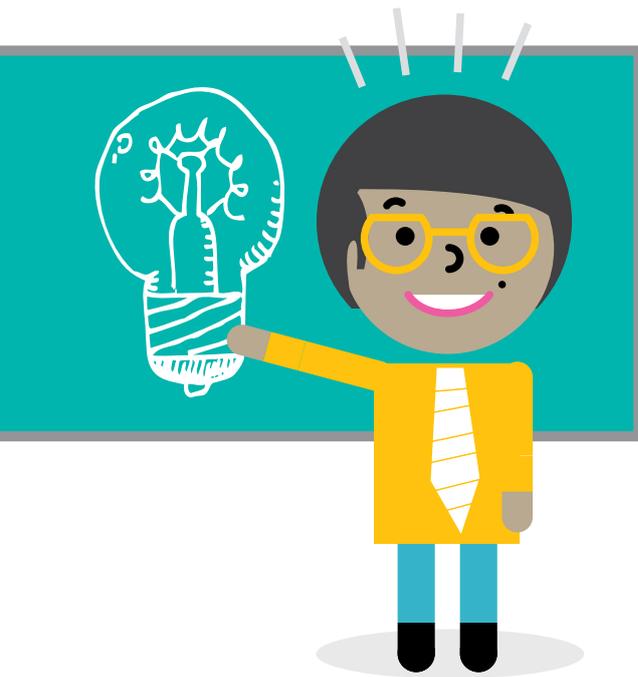
Nos cinco primeiros dias não dê aula, dedique-se a conhecer seus alunos e que eles o conheçam

### **PLANO D**

Todas as anteriores

## **O que você pode fazer?**

- Combine com mais professores para fluir melhor.
- Organize dinâmicas de apresentação, para se conhecerem.
- Contem sobre as férias, riem e desfrutem o reencontro.
- Falem do ano anterior e apresentem os desejos para o novo ano que vocês iniciam juntos.
- Organizem cafés da manhã e que cada um traga algo para compartilhar.
- Façam um piquenique no pátio.
- Nada de conteúdo. Agora não é a prioridade.
- Converse com eles sobre a distribuição do espaço, de como eles gostariam de se organizar na classe.
- Acordem a forma de avaliar: como eles avaliariam o esforço e as conquistas de maneira mais justa.
- Promova momentos livres para que se relacionem sem a intervenção do professor.



## O DESAFIO DO DIA A DIA

Tenha cuidado e não se queime, já que o dia a dia do professor pode esgotar. A cotidianidade na sala de aula é muito importante. As vivências diárias e os pequenos detalhes farão a diferença entre uma experiência de aprendizagem positiva e outra frustrante. Para que a criatividade flua melhor, pode ser necessário que os estudantes sintam confiança em si mesmos. Nossas ações e interações como docentes são a base da motivação para criar.

### CADA PEQUENO DETALHE IMPORTA

Estabelecer rotinas que ajudem a consolidar a sensação de confiança mútua é fundamental para criar uma atmosfera favorável.

- Com aqueles grupos difíceis que tanto nos custam, respire fundo e tente adotar um pensamento otimista, recuperando os momentos positivos da turma. Sua atitude mais positiva chegará até eles.
- Aproveite o primeiro momento da aula para ter um gesto afetivo com os estudantes. Interesse-se por eles.
- Antecipe o que vai acontecer ao longo da aula para que tenham maior segurança.
- Relacione os novos temas ou projetos que vocês começarem com os interesses do grupo.
- Reforce positivamente as intervenções dos alunos e dê importância a elas durante o resto da aula.
- Demonstre honestidade e transmita informações reais. É importante não infantilizar a linguagem nem as explicações. A simplicidade não tem por que ser infantil.
- Despeça-se da turma com uma frase positiva e alegre para encerrar a aula ou o dia com um «gostinho de quero mais».

## A MONOTONIA MATA

Todos nós já tivemos professores monótonos e professores surpreendentes, com os quais o tempo passava voando. É importante envolver os estudantes para que se sintam motivados e aproveitem a disciplina. Todos precisamos rir. Além disso, um docente que aposta na criatividade deve evitar cair na monotonia e na repetição.



### E QUAL É O SEGREDO DO SUCESSO DE UM DOCENTE COM CARISMA?

Para os professores normais, como nós, existem alguns truques dos quais se pode lançar mão:

- Analise seus poderes como docente para seduzir os estudantes.
- Utilize o senso de humor.
- Atreva-se a representar um monólogo para seus alunos.
- Treine sua retórica: você vai vencer de goleada.
- Observe em que frequência eles estão e reformule. Que cara os alunos têm: estão entediados ou envolvidos?
- Introduza elementos-surpresa que prendam a atenção.
- Mude constantemente. Passe de atividades teóricas a outras mais práticas.
- Navegue a favor da correnteza, aproveite o momento e tire o maior proveito do envolvimento dos estudantes.



## METACOGNIÇÃO EMOCIONAL

**Nesta seção, revelamos as entranhas emocionais que estão por trás de toda criação. É importante conhecer como as emoções e os pensamentos influem em nossas ações para assim poder controlar os processos futuros.**

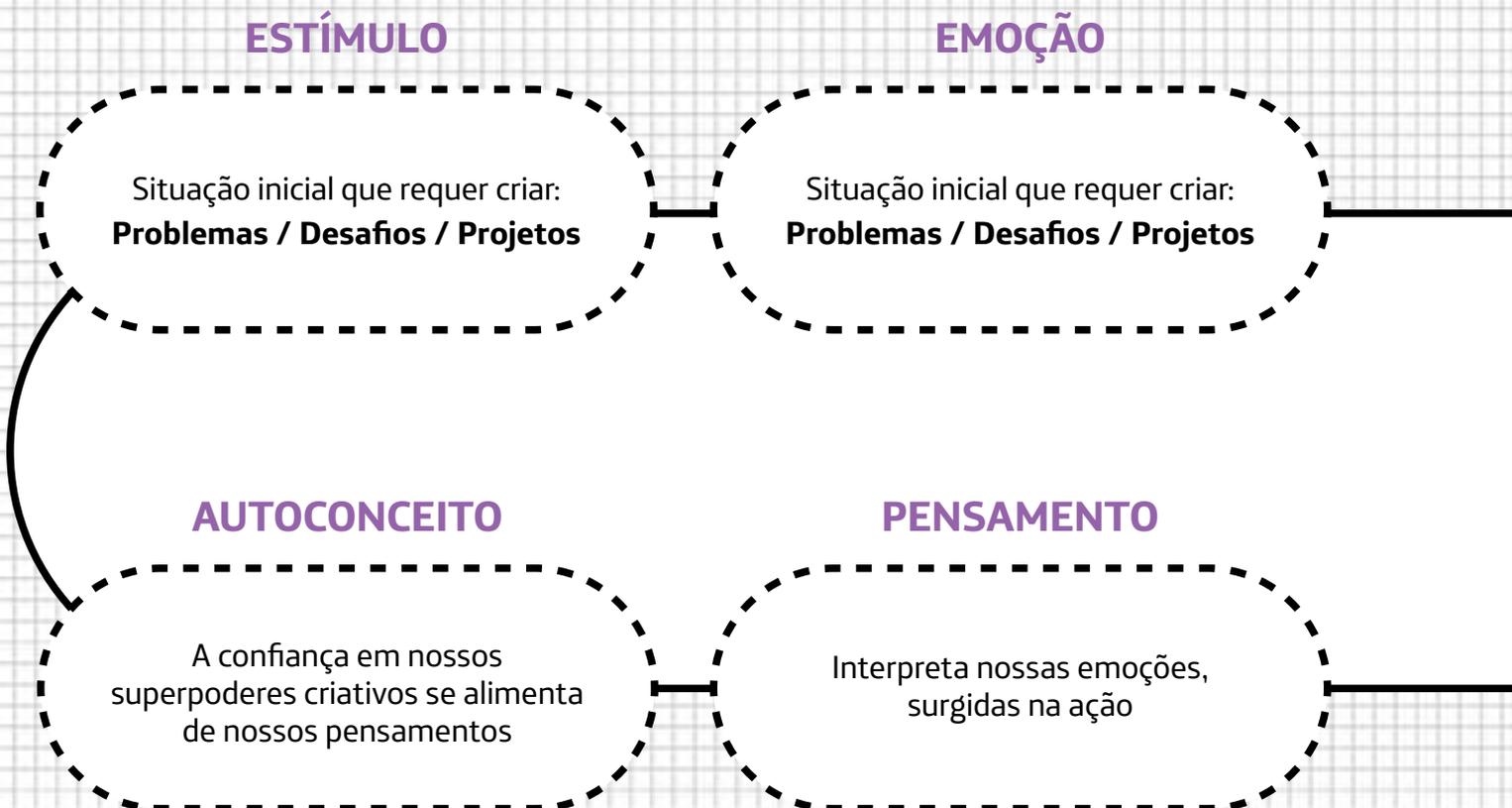
As emoções e os sentimentos estão presentes em todos os processos criativos e podem condicioná-los em grande medida. Pode-se sentir orgulho por aquilo tão surpreendente que um dia você fez, raiva por não se sentir capaz de avançar nas próprias criações, satisfação ao lançar uma ideia inovadora...

Os grandes criadores passam por bloqueios e sabem alcançar um estado de *flow*, que significa fluir positivamente na criação.

Devemos encontrar a maneira de superar nossos bloqueios e aprender a fluir, já que as emoções são um elemento que estará presente ao longo de todo o processo criativo.

## Ciclo

### emoção-pensamento-ação



*O autoconceito criativo influirá em nossa segurança ante futuros processos*

Ter consciência e usar as emoções para favorecer a criatividade é fundamental para desenvolver um autoconceito criativo positivo.

### **Como aumentar a confiança nos superpoderes criativos?**

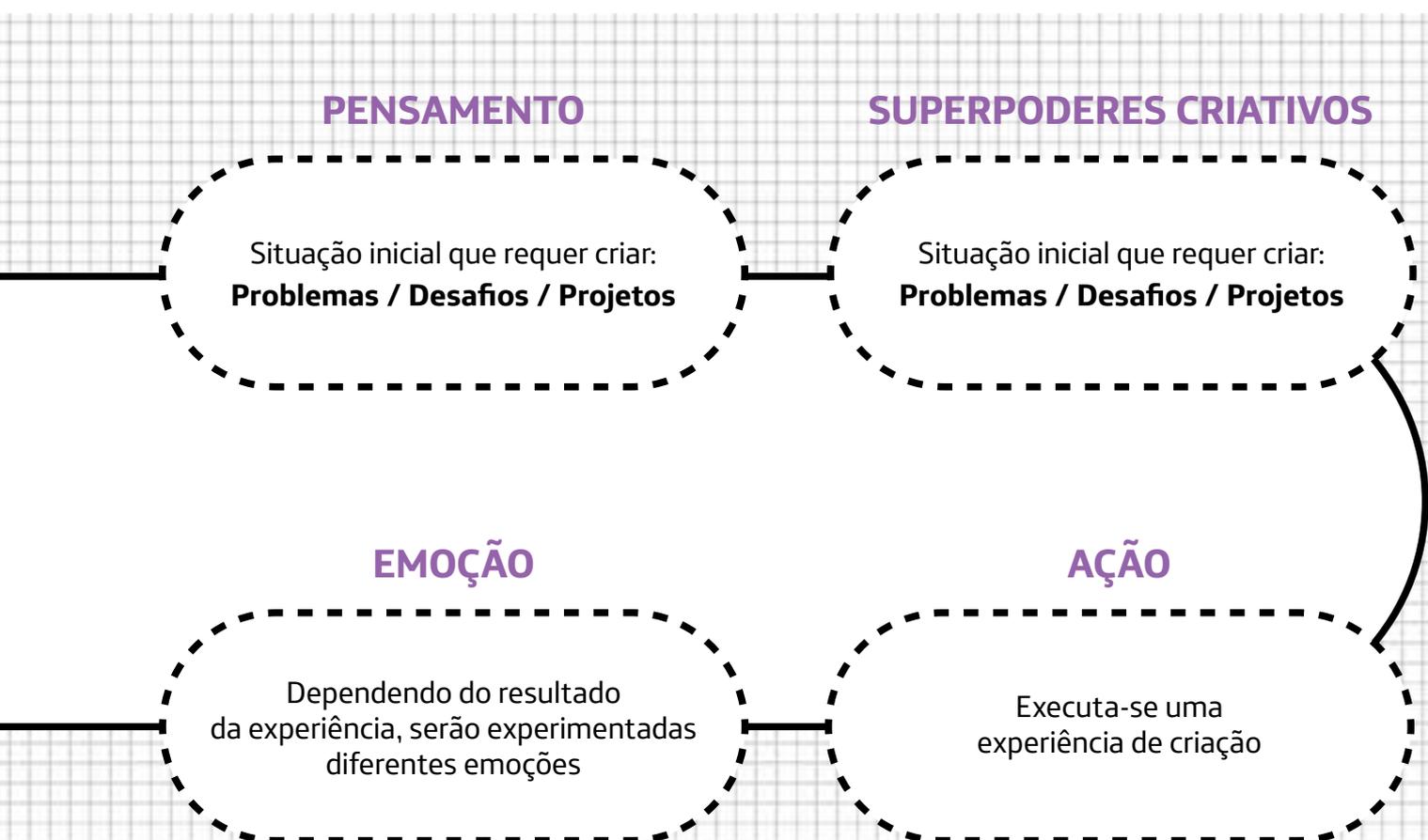
As ações criativas, como todo o resto, nos provocam emoções.

A alegria e a frustração são emoções intensas que aparecem com facilidade no processo criativo. O pensamento pode nos ajudar a fazer com que essas emoções sejam funcionais no nosso processo criativo.

Nossos estudantes podem aprender a trabalhar seus pensamentos para identificar as emoções e controlar como elas os afetam. Desta forma, poderão orientar o processo criativo, superando bloqueios ou impulsionando as ideias.

O autoconceito criativo pode fortalecer ou debilitar o uso dos superpoderes criativos.

Nunca esqueça que todos nós temos superpoderes criativos e que a confiança que tenhamos neles determinará sua eficácia.





## ATIVE: ROTINA DE METACOGNIÇÃO EMOCIONAL

**Seus alunos são aquele bando de maluquinhos que se deixam levar pelas emoções? Os nossos, sim.**

Precisávamos urgentemente de algo para trabalhar com as emoções. Por isso, desenvolvemos o EMO-ZOOM, a ferramenta que permitirá refletir sobre as emoções geradas nos processos criativos.

O EMO-ZOOM é baseado na simplicidade. Com apenas quatro passos, pode-se analisar a cadeia situação-emoção-pensamento-ação.

- **Contextualize**  
Descreva a situação geradora da emoção durante o processo criativo.
- **Identifique**  
Reconheça as sensações e dê nome à emoção.
- **Pense**  
Enumere os pensamentos que você teve.
- **Decida**  
Analise a decisão que tomou e se ela beneficia o processo criativo.

As perguntas geradoras e o organizador gráfico tornarão a tarefa mais fácil.



MATERIAL COMPLEMENTAR (p. 124)

## COMO E QUANDO APLICAR A ROTINA EMO-ZOOM?

**Esta ferramenta é muito flexível. O uso do EMO-ZOOM nos ajudará a aprender em qualquer situação criativa.**

- **FLOW:** situações nas quais fluímos positivamente.
- **BLOQUEIO:** situações nas quais nos paralisamos.

Use o EMO-ZOOM em momentos de bloqueio criativo com a intenção de salvar a situação. Você também pode utilizá-lo em situações de *flow*. É importante analisar as ações que nos levaram ao êxito criativo, com a atenção voltada aos pensamentos e decisões que o favoreceram.

Propomos três perspectivas para sua aplicação:

- **Olhar para o passado**  
Resgate experiências criativas e as passe pelo *zoom* emocional. Depois de um projeto, experiência de laboratório, técnicas criativas, use a rotina para compreender o processo emocional e ponderar se as decisões tomadas favoreceram o processo criativo.
- **Foco no presente**  
Durante uma atividade, aula, desenvolvimento de um projeto, use a rotina em momentos de bloqueio ou de *flow* para compreender o processo emocional e tomar decisões que favoreçam o processo criativo.
- **Visão de futuro**  
Antes de começar um projeto, atividade de criação, sessão de trabalho, use a rotina para antecipar situações que possam ocorrer, as emoções resultantes delas e as possíveis ações que favoreçam o processo criativo.



## EXPERIÊNCIAS CRIATIVAS

### **PROFESSOR, você tem o poder ativador da criatividade de seus alunos!**

Em uma escola criativa, a criatividade está em todas as partes. Como você já sabe, propomos que trabalhe os superpoderes sequenciados de forma periódica (um por trimestre, um por ano letivo...). Lembre-se de inseri-los em seu planejamento, programando atividades específicas para isso. Neste guia, apresentamos três formas de introduzir a criatividade em sua programação de sala de aula:

#### **01. Experiências cotidianas**

Qualquer situação pode ajudar os estudantes a treinarem seus superpoderes criativos e colocá-los em prática.

#### **02. Técnicas criativas**

Existem fórmulas para alimentar o processo criativo. São técnicas e estratégias de pensamento divergente e convergente.

#### **03. Laboratório**

Você pode criar ambientes para fluir, experimentar e criar sem limites. Não duvide!

Os produtos e resultados de todas estas experiências são úteis para o desenvolvimento dos superpoderes criativos se forem acompanhados de uma reflexão. Para orientar a coleta e reflexão sobre estas tarefas, deve ser utilizado o portfólio criativo. Ao terminar cada experiência criativa, o resultado obtido (mapa mental, protótipo, canção, desenho, poesia, blog...) é identificado com a etiqueta ou o ícone digital do superpoder que foi potencializado com esta tarefa. Uma vez identificado, é arquivado com uma pequena reflexão. Desta maneira, ao finalizar o processo, cada estudante poderá ter uma visão panorâmica de seu processo de aprendizagem, seus avanços e êxitos.



IR PARA PORTFÓLIO  
CRIATIVO







## 1. ATIVE: EXPERIÊNCIAS COTIDIANAS

**Os superpoderes criativos são atitudes, aptidões, hábitos, como a perseverança e a imaginação. Temos certeza de que os superpoderes que propusemos você já os trabalha em sala de aula. O que sugerimos com EXPERIÊNCIAS CRIATIVAS é que você torne esses superpoderes visíveis para que os estudantes tenham consciência deles.**

Em qualquer atividade em sala de aula, dentro de um projeto ou de uma unidade didática, a criatividade pode estar presente. Por exemplo: elaborando uma redação, você está treinando a imaginação; resolvendo problemas de matemática, você precisa ser perseverantes para dar conta da solução.

Como os superpoderes já estão rondando a sua sala de aula, você só tem que introduzir uma pequena mudança: torná-los explícitos para que seus alunos tenham consciência. Isto é visibilizar.

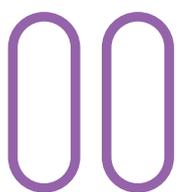
Você pode torná-los visíveis de duas maneiras:

### 01. Desenvolvimento de poderes criativos

Planeje suas tarefas pensando em como estas se relacionam com os superpoderes criativos. Consulte o kit dos superpoderes criativos.

Ter consciência do superpoder que estão desenvolvendo com cada tarefa ajudará os estudantes a identificarem a quantidade de superpoder que têm no momento de iniciar a atividade. Desta forma, poderão constatar que avanços tiveram ao finalizar.

Você já sabe que as atividades que propuser em sala de aula têm pontos de conexão com vários dos superpoderes criativos. Para ter consciência do seu uso e crescimento, é necessário torná-los visíveis. Como esta identificação é complexa, o treinamento deve seguir uma sequência do mais ao menos orientado:



# Pinte de

# criatividade

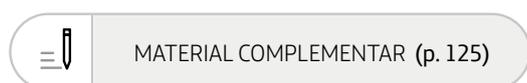
# suas experiências cotidianas

# em sala de aula.



- **«Nesta atividade estamos desenvolvendo o superpoder...»**  
O docente explicita o superpoder que está sendo trabalhado em cada tarefa para que aprendam a identificá-lo.
- **«Estamos trabalhando um superpoder. Vocês sabem qual?»**  
O docente comenta que estão trabalhando superpoderes sem especificar quais, para que os alunos aprendam a nomeá-los.
- **«Atenção! Os superpoderes podem aparecer em qualquer momento. Não os deixem escapar.»**  
O docente não intervém. Os estudantes, de forma espontânea, reconhecem e nomeiam quais superpoderes estão sendo trabalhados. Assim aprendem a ter consciência de seus superpoderes de forma autônoma.

Coloque em um lugar visível da sala de aula os alertas de presença de superpoderes, como lembrete, para que os alunos tenham consciência.



MATERIAL COMPLEMENTAR (p. 125)

Você deve observar diariamente o grau de compreensão dos superpoderes para avaliar em que momento passar de uma fase mais orientada para outra menos dirigida. Certamente, com o tempo, seus alunos serão capazes de reconhecer por si mesmos em que situações estão usando os superpoderes criativos.

## 02. Atividades de criação

As atividades de criação favorecem uma aprendizagem ativa e significativa, que ajuda a aproximar-se da compreensão dos distintos conteúdos que estão sendo trabalhados.

Na taxonomia de Bloom, criar é o nível superior de pensamento, que envolve outros processos, como avaliar, compreender, lembrar... Incluir atividades de criação irá garantir maior compreensão.

Em sua programação didática, você pode incluir tarefas de criação relacionadas com os conteúdos que forem ser tratados; por exemplo, modelos, vídeos, textos, canções...

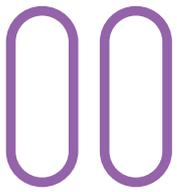
Lembre-se: tenha sempre presentes e visíveis os superpoderes criativos que estiver trabalhando com seus alunos.

O portfólio criativo será uma das ferramentas-chave para estas experiências. Quando um estudante ou equipe considerem que em uma tarefa foi desenvolvido o superpoder, ou superpoderes, que já conhece, recolherão o produto ou evidências da aprendizagem e os guardarão no portfólio criativo. Identificarão a evidência com uma etiqueta adesiva do superpoder que acreditam ter desenvolvido. Assim, de forma autônoma, quando já tiverem assimilados os superpoderes, terão consciência de seu nível de competência. Por exemplo, um aluno não desistiu ao resolver um exercício de física muito difícil. Depois de consegui-lo, pode refletir que desenvolveu a perseverança e levar esta tarefa ou uma foto da mesma ao portfólio criativo. Outro exemplo: uma equipe que tem que preparar uma exposição e muda seus planos para poder se reunir. Neste caso, essa equipe poderá arquivar o mural ou uma foto do mesmo em seu portfólio criativo com a etiqueta de compromisso, já que aumentaram seu poder.

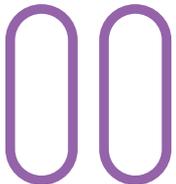


IR PARA MENU DE APRENDIZAGEM





Propomos oito técnicas criativas, mas, se você gostar do tema, pode explorar por sua conta.

Existem centenas delas! 

## 2. ATIVE: TÉCNICAS CRIATIVAS

**Os alunos podem aprender a virar a realidade «de cabeça para baixo», ao buscar novos caminhos e encontrar soluções inesperadas. A criatividade se relaciona a processos cognitivos de divergência e convergência. Com as seguintes técnicas de criatividade os estudantes poderão treinar sua mente para obter mais sucesso em futuras criações.**

O pensamento divergente pode ser treinado em distintas situações escolares, e não tem por que ser algo descontextualizado do currículo. Você pode utilizar estas técnicas criativas para abordar os conteúdos de diferentes matérias e áreas, como projetos de tecnologia, literatura, criações artísticas, ciências sociais, etc.

Quanto mais você praticar, mais terá a mente desperta e ágil para criar coisas novas e engenhosas. Se os alunos desenvolvem um pensamento mais criativo, agregarão um repertório variado de possíveis soluções a diferentes desafios acadêmicos e pessoais.



## RECEITAS COMBINADAS

**1**

*Combine dois conceitos para chegar a uma única solução*

## FAZEMOS PERGUNTAS

**2**

*Encadeie perguntas para compreender e criar*

## O QUE MAIS POSSO FAZER COM...?

**3**

*Busque novos pontos de vista que abram novas possibilidades*

## REVISÃO DE PRESSUPOSTOS

**4**

*Questione o estabelecido e encontre novas opções*

## DESENHOS COOPERATIVOS

**5**

*A arte em grupo abrirá novos caminhos para a criação*

## COLOCO O CHAPÉU, COLOCO OS SAPATOS

**6**

*Pense e aja a partir de diversas perspectivas para encontrar soluções inovadoras*

## NOVOS VENTOS...

**7**

*Transforme um objeto ou conceito para chegar a um invento*

## METAMORFOSE

**8**

*Brinque com a realidade e descobrirá possibilidades assombrosas*



### 3. ATIVE: LAB

Não é preciso um lugar para um laboratório



**adequadas para a experimentação e para fluir criativamente: o laboratório. Pode-se achar que o laboratório é um lugar, mas na verdade é muito mais. Não é preciso um lugar para um laboratório. O que é preciso é ter a atitude e a previsão do espaço e do tempo que permitam a criatividade extrema. É um olhar diferente da sala de aula tal como a conhecemos até agora.**

«Não é tão fácil. Já viu minha aula? Você está me dizendo que faça... E vão me deixar fazer isso na minha escola?» Se você está pensando isto, bem-vindo ao clube do ceticismo. Mas não se acomode, pois vamos levar você ao time dos sonhadores.

Aqueles que propõem isto também somos professores na ativa, e sabemos que a racionalidade é excessiva, e que os espaços são limitados, e que falta tempo. Não se angustie, descobrimos a fórmula para que você tenha o seu próprio laboratório. Você precisa de: atitude, tempo e espaço.

Talvez você não possa começar criando um grande laboratório, mas, sim, você pode mudar essa concepção de sala de aula preestabelecida para outra que desperte a expressão e a criatividade. Há pequenas decisões que, certamente, podem revolucionar a dinâmica da sua aula.

**Uma das chaves do sucesso criativo do eBulli foi criar as condições**

Quando você começa a olhar de outra maneira, sua forma de fazer as coisas também muda. Portanto, seu entorno também se transforma. Dê tempo a você mesmo para superar a vertigem inicial, porque, quando se sai da zona de conforto, predominam as inseguranças e os medos. Com o tempo, você ganhará confiança e conseguirá realizar grandes projetos.

É possível que sua escola custe a entender o que você está fazendo e por que o faz. Tente levar a equipe dirigente para o seu campo. Atreva-se a apresentar um projeto bem estruturado que seja inspirador e gere confiança na proposta. Lembre-se de que a união faz a força. Busque alianças no corpo docente e nas famílias para que o projeto tenha mais respaldo para a sua aprovação.

Se sua escola participa do projeto Escolas Criativas, você tem sorte. Elas querem mudança.



IR PARA SAPIENS DE ESCOLA



## ESPAÇO

- Quando nosso entorno muda, nós também mudamos.
- O lugar onde o laboratório se desenvolve pode ser muito variado: uma sala de aula, um canto, um corredor, etc.
- Utilize sua criatividade: uso versátil dos espaços, transformação do mobiliário, redistribuição dos espaços e seus objetos, etc.
- O espaço é o terceiro professor: cuide dele.



## ATITUDE

- Ofereça confiança aos estudantes para que sintam a liberdade de poder criar.
- Lembre-se: orientar e acompanhar, mas não dirigir.
- Adie seus julgamentos e dê autonomia no processo.

## TEMPO

- Se o tempo é suficiente, tudo sai melhor.
- Cada um tem seu ritmo e sua própria forma de gerir o tempo.
- Organize as sessões em função das necessidades e não segundo o horário.





Os estudantes poderão experimentar, explorar e descobrir possibilidades de uma maneira livre e não dirigida



**estudantes poderão experimentar, explorar e descobrir possibilidades de uma maneira livre e não dirigida. É uma proposta para aproximar-se da compreensão e da criação de forma espontânea. Só é preciso planejar as condições e não as tarefas concretas, já que a atividade mesma é o laboratório. Esta experiência proporcionará, através da observação, muita informação sobre os superpoderes criativos de seus alunos.**

Estruture seu laboratório combinando estas três dimensões: atitude, espaço e tempo.

## 🕒 Atitude

É o olhar que permite ver as possibilidades criativas naquilo que está estabelecido. Trata-se de não se conformar com uma sala de aula convencional, unidirecional e dirigida.

### A atitude laboratório implica:

- Favorecer que os estudantes fluam sem limites: acompanhe, não imponha, oriente, não dirija.
- Confiar em que através da experimentação também surja a aprendizagem.

**O laboratório é uma experiência criativa a ser introduzida na sua programação didática. Quando você estiver planejando, pode incluir sessões de laboratório.**

**Nestas, os**

- Compreender que é preciso dar liberdade, estimulando a autonomia e o compromisso.
- Manter uma atitude conciliadora e aberta. Seus alunos devem ter plena sensação de liberdade para usar o laboratório.
- Ter paciência até que saibam utilizar o laboratório e tirar o máximo partido dele. Não podemos esperar que mudem da noite para o dia.
- Facilitar o processo e avaliá-lo para além do produto final.
- Ter clareza de que não podemos evitar os fracassos, pois eles são necessários na aprendizagem criativa.
- Propor estratégias para controlar o processo criativo, chegando a resultados de maior qualidade.
- Estar aberto a que os alunos se expressem no formato mais próximo do estilo deles.
- Aplicar diferentes estratégias metodológicas e experiências mais transgressoras, como *visual thinking*, *mobile-learning*, impressão 3-D, robótica...

## 🕒 Espaço

É uma concepção do espaço-escola que favorece a experimentação. Não se trata tanto de um espaço único, custoso e com estrutura sofisticada, mas de uma aula não convencional. Os espaços são organizados, planejados, estruturados, decorados e distribuídos a serviço da criatividade sem limites.

### O espaço laboratório implica:

- Apropriar-se da escola. Qualquer lugar do colégio (corredores, escadas,

saguão, pátio...) pode oferecer muitas possibilidades.

- Criar um lugar confortável e multifuncional, onde possam ser desenvolvidas diferentes partes do processo criativo.
- Estabelecer uma área com tapete ou carpete e grandes almofadões ou pufes que sirvam para o diálogo e a reflexão.
- Introduzir a tecnologia: laptops, lousas digitais, tablets, celulares...
- Preparar uma área com mobiliário versátil para o trabalho em grupo, em duplas ou individual.
- Romper com o uso comum das coisas, transgredindo o estabelecido.
- Conquistar novas áreas aproveitáveis, por exemplo, ao utilizar as janelas como lousa com canetas apagáveis, criar mesas gigantes nas quais se possa escrever em papel em rolo.
- Dar voz aos alunos para que participem na organização e na realocação do espaço. Este processo também é uma experiência laboratório.
- Conhecer e aplicar ideias funcionais que são desenvolvidas em outras escolas.
- Colocar à disposição dos alunos materiais diversos e estimulantes: material manipulável de matemática, materiais recicláveis, materiais sensoriais...



IR PARA PINTEREST

## **O** Tempo

É uma percepção do tempo, livre de objetivos de produção. Entretanto, pode-se chegar, de forma espontânea, a produtos interessantes. É um tempo não sequenciado, cada pessoa

o gere a partir de sua própria necessidade de experimentação.

Embora seja um tempo não produtivo, ele é útil para desenvolver novas ideias, abrir novos caminhos, estimular a imaginação, explorar conceitos, etc.

### **O tempo laboratório implica:**

- Aceitar que cada pessoa constrói seus conhecimentos de acordo com tempos e ritmos próprios.
- Permitir que cada um administre seu tempo como melhor lhe convenha e trabalhe no ritmo necessário para tirar o melhor proveito.
- Dar tempos de ativação de conhecimentos prévios e tempos de repouso e fermentação, nos quais sejam interiorizados os conhecimentos e se sintam capazes de produzir ideias novas.
- Juntar sessões destinadas ao laboratório. Você pode criar projetos interdisciplinares com outros professores para conseguir aulas contínuas.
- Dedicar um tempo prévio à preparação das condições do laboratório.
- Utilizar atividades complementares (a clássica excursão ou o trabalho de campo). Você pode reservar um espaço externo à escola para desenvolver o laboratório, por exemplo, um *coworking* ou uma oficina, e assim terá um tempo contínuo e sem interrupções.
- Propor como deveres um momento de laboratório em casa, no qual o aluno experimente e explore ideias, materiais, técnicas, etc. É interessante compartilhar as conclusões da experiência.



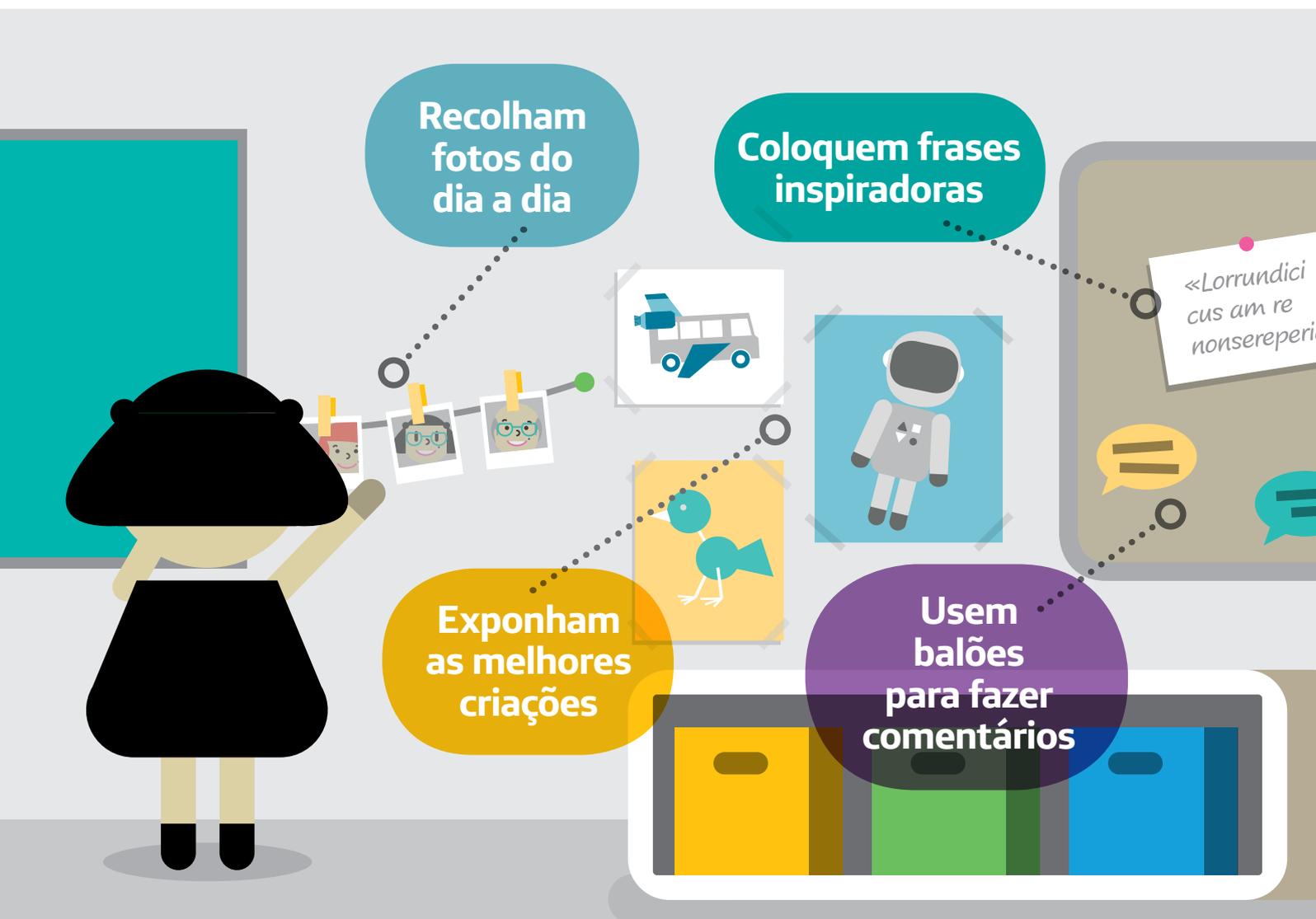


# A criatividade deve ser celebrada e compartilhada

No processo criativo é importante receber o *feedback* dos outros para nos sentirmos seguros e avançar.

Recolham os momentos-chave do desenvolvimento criativo em um painel

visível, seja analógico ou digital, na forma de uma *timeline* de rede social, na qual são exibidas as experiências e criações de vocês. Motivem os estudantes a interagirem, compartilharem e intercambiarem criações e opiniões:



Use  
*emoticons*  
de interação

Exponham  
o mapa criativo  
do grupo

Exponham  
os pôsteres dos  
super-heróis  
criativos

Compartilhem  
reflexões

Anunciem  
atividades



Terça-feira  
10:00



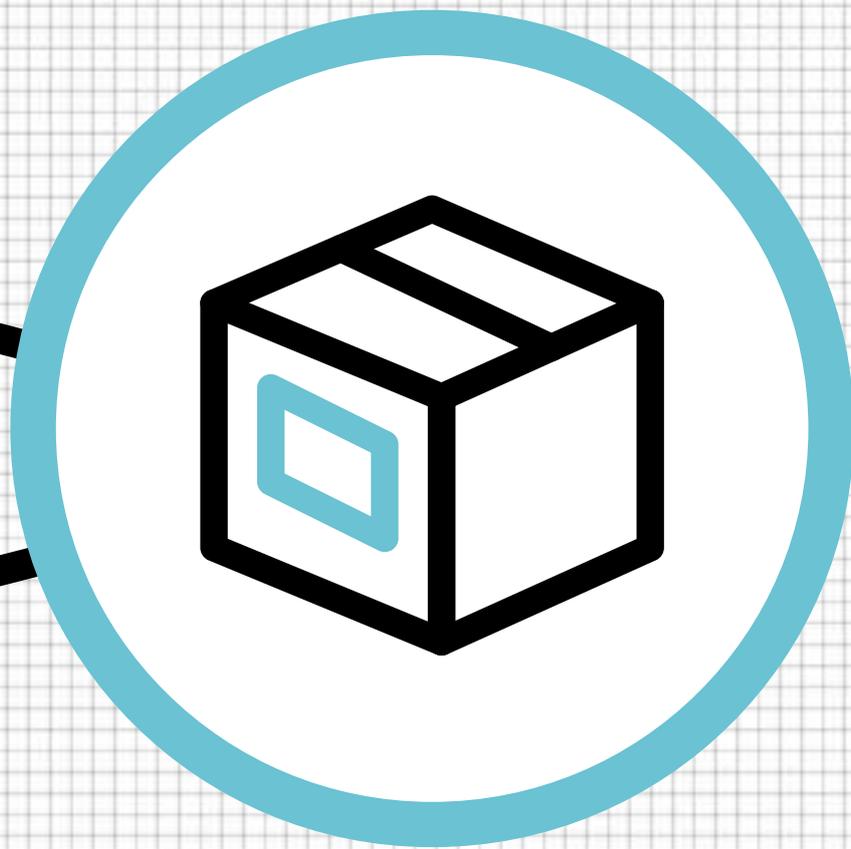
MATERIAL COMPLEMENTAR (p. 136)

PÍLULAS

68

ATIVE

70



## 5. PORTFÓLIO CRIATIVO



# O portfólio chegou para ficar.

## PÍLULAS

**É uma ferramenta de aprendizagem e de avaliação. Aprender de forma significativa implica ser consciente do que foi adquirido, conquistado, e também do caminho percorrido para isso.**

Revelamos os segredos para que o portfólio seja um grande sucesso:

- Conte a eles como a reflexão os ajudará a consolidar seus superpoderes.
- Converta-os em parte do desenvolvimento competencial deles.

- Utilize os pôsteres e o painel como parte importante da reflexão e da metacognição.
- Coloque uma escada da metacognição em sua sala de aula. Os alunos se converterão em bons pensadores.
- Guarde um canto em sua sala de aula para que possam expor o portfólio, caso este seja analógico.
- Permita a criatividade de seus alunos, deixe-os fluir.
- Proponha, para a criação do portfólio, diferentes materiais e formatos.
- Pense onde eles poderiam expô-lo. Esta é a grande comemoração!
- Não vacile em produzir o seu portfólio docente. Isso também faz falta aos professores.

Em geral, pensamos sobre o portfólio: «Ah, que trabalhão!» Porém nada mais longe da realidade, e agora vamos mostrar a você o segredo.

Quando você abre um portfólio, tem início uma coleta de evidências da aprendizagem. As evidências são produtos ou resultados de tarefas, atividades ou projetos, que refletem o que foi aprendido. Cada vez que você recolhe uma evidência, é feita uma pequena reflexão sobre o que foi adquirido. A isto chamamos **FASE DE COMPILAÇÃO**.

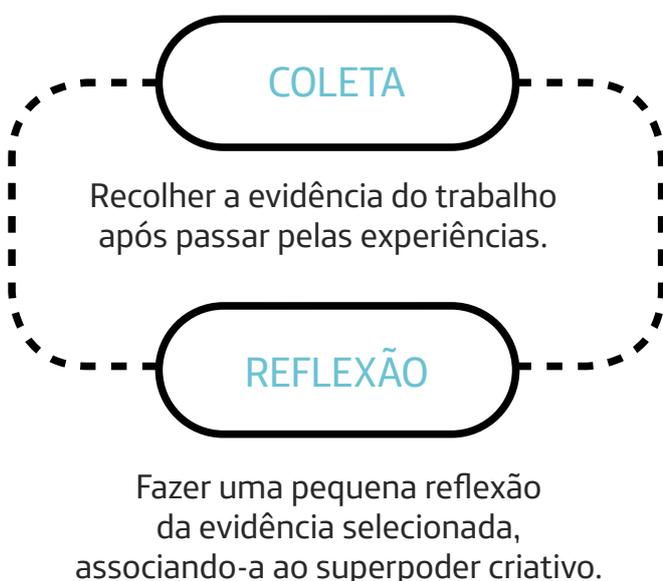
Depois de um período de aprendizagem, ao final de um projeto, um trimestre, um ano letivo, chega o momento de realizar um flashback do processo de aprendizagem. Nesta fase, reflete-se sobre o nível de competência adquirido, e depois são escolhidas aquelas evidências que comprovam de forma verídica o grau de competência conseguido. Por último, a

informação é organizada e formatada para ser mostrada a outras pessoas. É o que denominamos **FASE DE ELABORAÇÃO**.

No processo de criação de um portfólio são executados quatro processos básicos que aparecem em diversos momentos:

- **COLETA:** o estudante recolhe, de forma habitual, os produtos, experiências, dinâmicas e as missões criativas.
- **SELEÇÃO:** o aluno decide quais são as evidências de aprendizagem que gostaria de mostrar porque refletem, de forma mais significativa, seus superpoderes.
- **REFLEXÃO:** o estudante, a partir de perguntas-chave, elabora uma reflexão consciente de cada uma de suas

## FASE DE COMPILAÇÃO



IR PARA ATIVE: ROTINA DE METACOGNIÇÃO EMOCIONAL

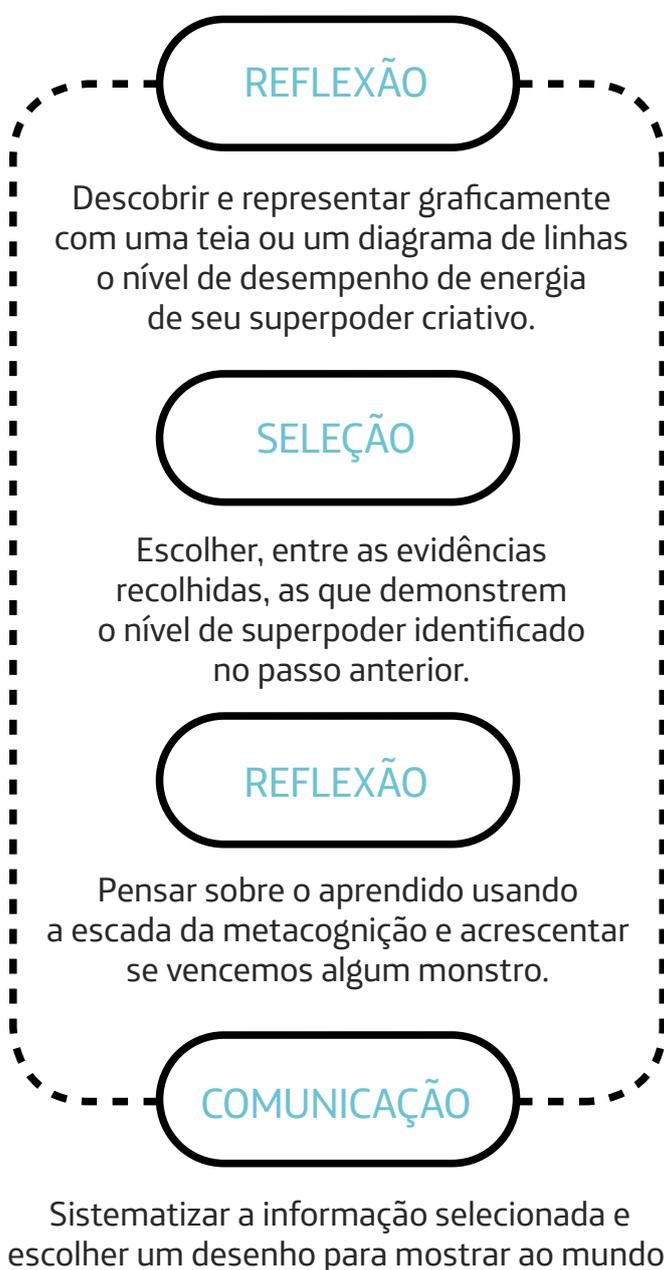


IR PARA EXPERIÊNCIAS CRIATIVAS

evidências previamente selecionadas. Isto permite ter consciência de ter adquirido seus superpoderes e ir desenvolvendo seu genoma criativo.

- **COMUNICAÇÃO:** o aluno organiza seu portfólio para poder mostrar a outras pessoas sua seleção e suas reflexões. Podem ser utilizados diferentes suportes.

## FASE DE ELABORAÇÃO



REFLEXÃO

Descobrir e representar graficamente com uma teia ou um diagrama de linhas o nível de desempenho de energia de seu superpoder criativo.

SELEÇÃO

Escolher, entre as evidências recolhidas, as que demonstrem o nível de superpoder identificado no passo anterior.

REFLEXÃO

Pensar sobre o aprendido usando a escada da metacognição e acrescentar se vencemos algum monstro.

COMUNICAÇÃO

Sistematizar a informação selecionada e escolher um desenho para mostrar ao mundo.





## ATIVE: RECEITA DE UM PORTFÓLIO

**O portfólio neste guia foi pensado para que os estudantes da educação infantil e do ensino fundamental 1 descubram e enumerem seus superpoderes criativos. Em etapas posteriores, o portfólio lhes servirá para visualizar seu genoma criativo.**

Oferecemos ferramentas e atividades para trabalhar em cada processo. Você pode encontrá-las no material complementar.

## FASE DE COMPILAÇÃO

### COLETA

Em «Experiências criativas» há várias sugestões que trarão como resultado evidências para colocar no portfólio.

### REFLEXÃO

Você dispõe de cartões de recarga de energia para a reflexão.



IR PARA EXPERIÊNCIAS CRIATIVAS



IR PARA GAMIFICAÇÃO



MATERIAL COMPLEMENTAR (p. 152)



# FASE DE ELABORAÇÃO

## REFLEXÃO

Para descobrir o nível de desenvolvimento do superpoder criativo, propomos os medidores de poder. Trata-se de uma ferramenta de quantificação: para educação infantil e fundamental 1 são propostos *trackers* e para etapas posteriores diagramas. Nos medidores de poder aparecem desempenhos que descrevem o superpoder e diferentes níveis de conquista.



MATERIAL COMPLEMENTAR (p. 142)

## REFLEXÃO

Para ajudar seus alunos a pensarem sobre o que foi aprendido (metacognição), use a escada dos superpoderes. Em cada passo há perguntas geradoras que ajudarão a compreender o processo de desenvolvimento do genoma criativo.



MATERIAL COMPLEMENTAR (p. 145)

## SELEÇÃO

Programe uma ou várias aulas para decidir as evidências que refletem o nível adquirido dos superpoderes. É importante dar tempo para que isso possa ser feito com calma. Oferecemos a lupa de evidências, que é um organizador com perguntas-guia para realizar este processo.



MATERIAL COMPLEMENTAR (p. 144)

## COMUNICAÇÃO

Os estudantes têm que criar um produto que possa ser mostrado, com suas evidências e suas reflexões. Além das evidências, devem ser incluídos outros elementos, como capa, guia de leitura, livro de visitas, etc. É necessário dar-lhe um formato, analógico ou digital, e um design atraente. Oferecemos o kit de fabricação.



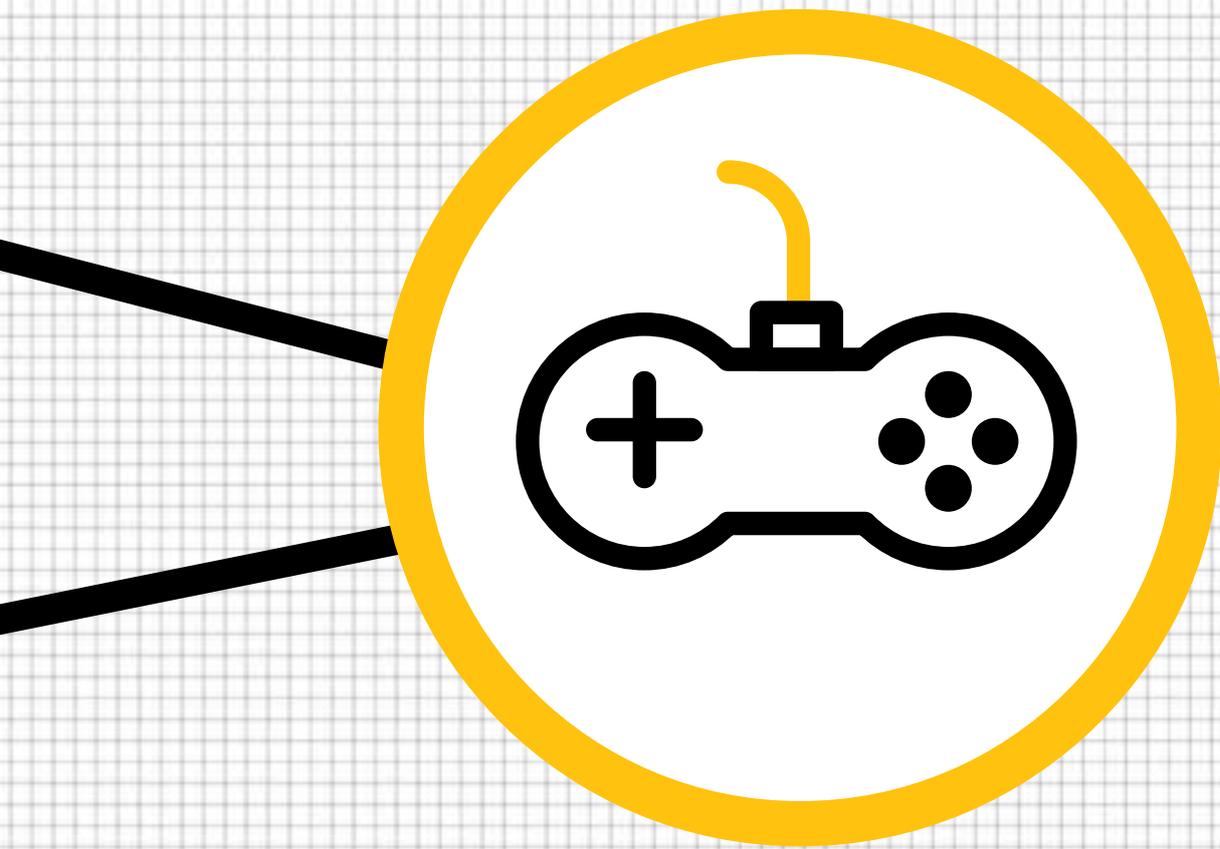
MATERIAL COMPLEMENTAR (p. 146)

PÍLULAS

74

ATIVE

78



## 6. GAMIFICAÇÃO

Os participantes de um jogo experimentam a sensação de entrar em um mundo novo, é o que Huizinga<sup>1</sup> denominou *círculo mágico*. Em qualquer jogo existem algumas regras que devem ser cumpridas e que tiram da rotina aqueles que participam. É neste momento que são despertadas neles certas capacidades que podiam estar camufladas ou passar despercebidas no mundo real. Uma dessas capacidades é a criatividade. Este é o motivo pelo qual levantamos a possibilidade de gamificar as propostas deste guia. Mas você pode não só gamificar esta experiência. Com as dicas que damos aqui, pode-se tentar dar um formato parecido a algumas de suas aulas ou a algum pequeno projeto desenvolvido em sua disciplina.

## 5 Ideias

### 01. Gamificação: jogamos, mas a sério

Imagine que, para conseguir um objetivo, você tem que ultrapassar uma fronteira que o separa do mundo real e de suas normas. Você aceita o desafio por vontade própria, cumpre as novas regras e assume desafios únicos e desconhecidos. Entra em um círculo mágico que parece real, e realmente é, porque se trata de jogar.

O conceito de gamificação se refere ao uso de elementos próprios do jogo e de técnicas específicas de programação de jogos em um contexto que não tem nada a ver com o jogo.

É importante não confundir a gamificação com a aprendizagem baseada no jogo (ABJ). Os termos não correspondem à mesma técnica, pois o segundo consiste em facilitar a aprendizagem através de jogos.

<sup>1</sup> Huizinga, Johan. Homo ludens – O jogo como elemento da cultura (2017). São Paulo: Perspectiva.



## 02. A motivação: como lançar os dados na aprendizagem?

Cada receita tem seu truque secreto, e o segredo da aprendizagem é a motivação.

A gamificação se baseia no uso de elementos motivadores para lançar as pessoas à ação. A motivação, do latim, *motivus*, «relativo ao movimento», é o impulso que nos leva a nos mover.

Querer fazer algo pressupõe uma motivação intrínseca, enquanto «ter que fazer algo» é o que se conhece como motivação extrínseca.

Um ambiente gamificado deve centrar-se em entornos que estimulem a motivação intrínseca. Convém deixar os motivadores extrínsecos apenas como segunda opção, e evitar assim uma possível interferência nos intrínsecos.

O segredo está em temperar a receita com estes três ingredientes: competência, autonomia e relação. Todos se movem para avançar em um crescimento pessoal, vinculado a uma dessas três esferas.

## 03. Ferramentas para uma boa receita de gamificação

Assim como o sal, o azeite ou a água, os três ingredientes básicos da gamificação são: pontos, medalhas e tabelas. Isto não significa que se pode gamificar somente com estes três elementos, mas quer dizer que os três aparecem sempre como denominador comum da maioria dos ambientes gamificados.

Os pontos permitem estabelecer classificações e, ao mesmo tempo, ser a recompensa e o *feedback*, dar prestígio à

pessoa que os acumula, assim como oferecer informação útil ao docente.

As medalhas ou insígnias permitem saber se você alcança os objetivos e/ou as competências. Servem de orientação aos estudantes, dão informação aos agentes externos e permitem estabelecer relações entre iguais por ter que compartilhar o mesmo sentimento de conquista.

As tabelas de classificação são um elemento um pouco mais complicado, pois, da mesma forma que podem motivar extraordinariamente, se forem mal utilizadas podem desestimular.

Mas estes três ingredientes não são tudo na gamificação. Para poder criar uma boa receita, precisamos conhecer as dinâmicas da gamificação: que emoções se quer despertar, como são narradas as regras do jogo, quais são as restrições que encontramos ou como se avança no cumprimento dos desafios. As relações entre tais elementos configuram a dinâmica do jogo.

O passo seguinte se refere às técnicas culinárias que vamos empregar para cozinhar nossa receita gamificada: os componentes. Que desafios apresentamos, como conseguimos a vitória, como é dado o *feedback*, como são colecionados objetos, que trocas podem ocorrer entre jogadores, se existem etapas do jogo, se trata-se de uma competição ou de uma cooperação. Toda esta sucessão de decisões é tomada graças aos componentes.

Os mecanismos são os ingredientes da receita: pontos, medalhas, recompensas, avatares, níveis, conquistas, missões

heroicas, combates, desbloqueio de conteúdo, equipes, bens virtuais representam a visão detalhada da gamificação.

#### 04. Passos: a receita da gamificação

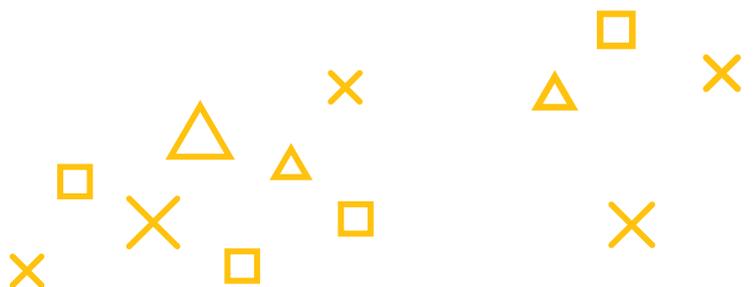
- Que objetivos você persegue ou que competências quer alcançar? Enumere-os, priorize e justifique por que têm que ser esses e não outros.
- Estabeleça as dinâmicas. Defina os comportamentos que você gostaria de desenvolver nos jogadores, e como pode consegui-lo.
- Que tipo de jogadores vai participar? Exploradores, se gostam de experimentar; finalistas, se o que os motiva é alcançar um objetivo; conquistadores, se o que os atrai são os desafios; ou sociais, se o prazer está em jogar em equipe. Dependendo do tipo de participante, as dinâmicas do jogo devem ser diferentes para estimular a motivação intrínseca.
- Desenvolva os mecanismos ou ciclos da atividade. Assim como na aprendizagem, nos jogos existem ciclos formados por motivação-ação-*feedback*. Neste ponto, você deve criar uma progressão em que, além de ir aumentando a dificuldade, seja permitido ao jogador descansar depois de realizar uma missão heroica, ou ele seja surpreendido com a apresentação de um desafio inesperado.
- *Have fun!* Nunca esqueça a razão pela qual você faz as coisas de que gosta: você se diverte. Crie um ambiente divertido. Para isso, afaste-se da rotina, prove antes com outras pessoas, experimente. É divertido jogar? Então, você projetou bem um jogo.
- Escolha os ingredientes adequados, as

ferramentas. Não basta ter ingredientes de boa qualidade para que o prato seja criativo. É preciso escolher aqueles que melhor se adaptem a nossos objetivos e às dinâmicas do jogo.

#### 05. Falhas épicas

Existem algumas falhas que podem comprometer a qualidade do jogo. São estas:

- Foco nos pontos. Os pontos não são tudo, evite que sua gamificação gire somente em torno deles. Você corre o risco de que o jogador se centre somente na pontuação e esqueça a alma da sua receita: os objetivos.
- Problemas legais: como em qualquer ambiente, evite colocar-se diante de problemas de proteção de dados, confidencialidade, direitos autorais ou práticas enganosas.
- Trapaceamos? Tente prever pequenos resquícios no seu jogo que favoreçam trapaças. Pense que, apesar de você ter previsto todos os pontos suscetíveis de engano, se alguém trapaceia e continua jogando, talvez as trapaças não sejam tão más assim...
- Documento de manipulador. Evite querer manipular os comportamentos de seus jogadores para seu próprio benefício. A gamificação é uma ferramenta muito potente, mas sempre deve ser utilizada com um fim ético, isto é, conseguir os objetivos de aprendizagem propostos.



## ATIVE: JOGAR COMO APRENDIZ CRIATIVO, HERÓI OU VILÃO?

### SINOPSE

**Em um mundo incerto e destinado à extinção massiva das qualidades brilhantes de cada ser humano, a APMC (Agência de Pesquisa do Genoma Criativo) tem uma missão: resgatar o gene criativo que os vilões da criatividade roubaram da maioria dos seres humanos. Os estudantes se converterão em aprendizes criativos que têm que salvar a criatividade.**



MATERIAL COMPLEMENTAR (p. 147)

### Objetivos

Se você decidir gamificar este processo, leve em conta que os objetivos que propomos aos alunos coincidem com os do próprio guia:

- Identificar os superpoderes criativos.
- Ter consciência dos próprios superpoderes criativos.
- Ativar os superpoderes criativos.
- Aperfeiçoar os superpoderes criativos.
- Adquirir novos superpoderes criativos.
- Avaliar os superpoderes criativos.

### Comportamentos

O importante é que os jogadores que participam desta missão manifestem uma série de comportamentos para se tornarem super-heróis criativos.

- Nas etapas da educação infantil e do fundamental 1 é recomendável criar rotinas criativas para que as crianças as identifiquem e as adotem, assim como para que aprendam a trabalhar de forma cooperativa.
- Na etapa do ensino fundamental 2, vamos expô-los a desafios. Eles aprenderão a enfrentar bloqueios e a responder a situações potencializadoras e debilitadoras da capacidade criativa. Por fim, lutarão para conquistar objetivos relacionados ao desenvolvimento da capacidade criativa.

### Tipos de jogadores

Que tipo de jogadores vai participar do jogo? Planejamos esta gamificação pensando principalmente em dois perfis:

**EXPLORADOR + SOCIAL:** eles gostam de experimentar e preferem fazê-lo acompanhados. Estas características costumam ser mais comuns no perfil dos estudantes da educação infantil e do fundamental 1.

**FINALISTA + CONQUISTADOR:** gostam de enfrentar desafios e alcançar os objetivos propostos. Estes interesses costumam ser mais frequentes nos perfis dos estudantes do fundamental 2, ensino médio e educação profissional.

### MECANISMO DO JOGO: CONSTRUINDO O CÍRCULO MÁGICO

O jogo se desenvolve, segundo suas próprias regras, em ciclos de ação e ciclos de recarga de energia criativa. Em cada nível vivemos dois momentos principais:





- **Ciclos de ação:** voltados principalmente ao fazer e ao experimentar (experiência e atividades).
- **Ciclos de recarga:** voltados sobretudo à reflexão, à retroalimentação e à recarga de poderes criativos (na proposta gamificada, chamamos o portfólio de refúgio criativo).

Avança-se no jogo ao ir superando os quatro níveis e duas missões bônus. Cada nível corresponde, de forma aproximada, a uma seção do guia, que você pode conhecer no plano de missões.

## OUTROS ELEMENTOS

Existem OUTROS ELEMENTOS que aparecem de forma transversal ao longo do jogo. Estes são:

**ATMOSFERA CRIATIVA OU GRÁFICOS DO JOGO:** você irá criar uma atmosfera que se expressará nos gráficos do jogo, ou seja, tudo aquilo que o jogador vê e percebe.

**MONSTROS:** aparecem em qualquer processo criativo. Apresentam diferentes formas e estados. Podem estar dentro de nossas cabeças, no próprio ambiente que nos rodeia ou até tomar a forma de amigos ou pessoas boas. O que não muda é seu efeito: provocam perda de poder e bloqueio criativo. Mas podemos enfrentá-los e reverter seu efeito graças ao EMO-ZOOM, a poção de primeiros socorros criativos.

### Como usar o EMO-ZOOM?

- O estudante ou o grupo de alunos podem empregar esta técnica quando se achem diante de um monstro (situações de bloqueio criativo).

- Cada estudante ou equipe começa o jogo com uma poção EMO-ZOOM, que pode utilizar em qualquer momento. Uma vez usada, o participante se recupera se finalizar o processo estabelecido na rotina.
- Em sua vez, aqueles estudantes que já consumiram o EMO-ZOOM três vezes convertem-se em mestres EMO-ZOOM e poderão aplicar a técnica em outros níveis (opção para o trabalho criativo interetapa).

**MEDALHA:** ao longo do jogo pode-se ir conseguindo diferentes reconhecimentos em forma de medalhas ou insígnias. Para estimular a motivação e a surpresa, é recomendável entregá-las de forma inesperada.

Deixamos à sua escolha se você quer pontuar dando uma porcentagem sobre a nota final a cada uma das medalhas, ou se prefere dar pontos diretos a cada uma dessas conquistas.

Os *badgets* correspondem a condutas esperadas na dinâmica de trabalho: responsabilidade e cooperação.

- **Optimus:** esta insígnia é entregue quando uma pessoa se mostra positiva e alegre.
- **Organizzato:** esta insígnia é entregue quando o(a) aluno(a) tem todos os seus documentos dentro do portfólio.
- **Veloz:** esta insígnia é entregue quando o estudante cumpre suas missões no prazo.
- **Whisper:** esta insígnia é entregue quando o(a) aluno(a) demonstra uma escuta ativa no geral.

- **Um por todos:** esta insígnia é entregue quando uma pessoa é valorizada muito positivamente pelo trabalho com sua equipe.
- **Elastic power:** esta insígnia é entregue quando o estudante mostra predisposição e se adapta a qualquer atividade proposta.
- **Ecologista:** esta insígnia é entregue quando o(a) aluno(a) cuida do ambiente da aula.
- **Guardião do silêncio:** esta insígnia é entregue quando o estudante mantém um tom de voz adequado.
- **Mediador:** esta insígnia é entregue quando uma pessoa resolve conflitos na sala.
- **Inclusion energy:** esta insígnia é entregue quando o(a) aluno(a) acolhe e valoriza qualquer um para trabalhar na equipe.



MATERIAL COMPLEMENTAR (p. 151)

## OBJETOS MÁGICOS

Ao longo do jogo, pode-se ir conseguindo diferentes reconhecimentos na forma de ajudas para superar desafios. Os objetos mágicos são ajudas para poder alcançar o objetivo. Servem de *feedback* a partir da seguinte mensagem: «Você obteve este objeto mágico porque está trabalhando muito bem».

**EMO-ZOOM:** a poção de primeiros socorros criativos vence qualquer monstro que enfraqueça nosso poder criativo («Rotina emocional»).

**MEGAFONE:** cada aluno tem um megafone para participar dos melhores canais de notícias. Ativá-lo lhe dará o direito de publicar ou conseguir adesivos e emoticons de interação. Se a contribuição é construtiva, recupera-se o megafone para participações futuras («Linha do tempo criativa»).

**PÍLULA DE RECARGA DE SUPERPODERES:** são dadas na fase de recarga, quando o estudante associa seu trabalho, elaboração, criação, etc., com um superpoder trabalhado. Esta pílula é um adesivo que é colado no trabalho («Portfólio criativo, fase de compilação»).

**GENÔMETRO:** são medidores dos superpoderes criativos. Este objeto mágico é conquistado quando tiverem sido arquivadas três evidências no portfólio. Na quarta missão, poderão ser trocados pelos organizadores gráficos («Portfólio criativo, fase de elaboração»).

**LUPA:** ela nos torna infalíveis na busca de evidências durante o processo de seleção. Este objeto mágico é conquistado quando tiverem sido arquivadas três evidências no portfólio. Na quarta missão, poderão ser trocados pelos organizadores gráficos («Portfólio criativo, fase de elaboração»).

**ESCADA DE SUPERPODERES:** ajuda-nos a subir e ver do alto o nível de energia de nossos superpoderes. Este objeto mágico é conquistado quando tiverem sido arquivadas três evidências no portfólio. Na quarta missão, poderão ser trocados pelos organizadores gráficos («Portfólio criativo, fase de elaboração»).





## NÍVEL INICIAL

### «Sobrevoando a criatividade»

**(Seção: «Superpoderes criativos»).**

Esta etapa pressupõe uma aproximação aos superpoderes criativos. São pesquisados e identificados quais são os superpoderes-chave para a criatividade. Trata-se fundamentalmente de um nível de ação.

## SEGUNDO NÍVEL

### «A gênese do super-herói criativo»

**(Seção: «Mapa do meu genoma criativo»).**

Neste nível existem dois ciclos, um de ação e outro de recarga (refúgio criativo).

No ciclo de ação, são executadas as atividades da seção «Mapa do meu genoma criativo», como é o filme da sua vida, *selfie* criativo...

O ciclo de recarga criativa é um diagnóstico pessoal sobre a criatividade. Nele é criado o cartão de super-herói, no qual são expostos os superpoderes pessoais. Este cartão serve de capa para o portfólio.

## TERCEIRO NÍVEL

### «Dias de missões criativas»

**(Seção: «Experiências criativas»).**

Neste nível são intercalados ciclos de recarga com ciclos de ação. Trata-se de uma missão complexa, pois é um processo contínuo de aprendizagem ativa e aprendizagem reflexiva. Serão compilados no refúgio criativo (portfólio).

- De forma mais constante os estudantes enfrentam as missões do dia a dia (experiências cotidianas). Nelas, são incrementados os superpoderes de forma incessante.

## MISSÃO BÔNUS I

### «Sobrevoando a cidade da criatividade»

**(Seção: «Atmosfera criativa»).**

Este nível é opcional e pressupõe um ciclo de ação no qual se cria uma atmosfera participativa docente/alunos. Desenho de sala de aula (e seu funcionamento, emoções...) no qual todos intervêm.

# Plano de missões

- Em certos momentos aparecem missões-surpresa (técnicas criativas). Diminuem a monotonia da rotina e, uma vez cumpridas, nos agregam um conhecimento extra para potencializar nossos superpoderes. Na medida em que a superamos, pode-se obter um objeto mágico.
- Ao final do nível é proposta uma missão épica (laboratório), na qual lidamos com processos de criatividade extrema. Trata-se de uma missão de liberdade criativa máxima, o que não implica o caos. Tal missão exigirá dos estudantes planejamento e autocontrole.

## QUARTO NÍVEL

### «Meu álbum de missões»

#### **(Relacionado ao «Portfólio criativo»).**

Trata-se fundamentalmente de um ciclo de recarga de superpoderes criativos. Seguem-se os passos da fase de elaboração do portfólio: reflexão-seleção-reflexão-comunicação. A fase de compilação terminou completamente ao longo do nível anterior.

## MISSÃO BÔNUS II

### «Missão épica»

#### **(Relacionada ao «Menu de aprendizagem»).**

Esta missão é opcional e pressupõe a culminância dos superpoderes criativos dos estudantes. Trata-se de executar um projeto (aprendizagem baseada em projetos, ABP) no qual os alunos coloquem em ação todos os superpoderes criativos que desenvolveram.

#### **Como docente, você pode se encontrar em uma destas duas situações:**

- Já tem experiência com a metodologia de aprendizagem baseada em projetos. Neste caso, pode criar um projeto seguindo alguma das técnicas novas aprendidas neste guia e, inclusive, gamificar o processo.
- Ainda não conhece a metodologia da aprendizagem baseada em projetos ou é principiante. Neste caso, recomendamos que você dê um passeio pelo guia «Menu de aprendizagem» e desenvolva um projeto criativo. Você conseguirá que os superpoderes criativos de seus alunos cresçam de forma exponencial.



MATERIAL COMPLEMENTAR (p. 148)

PLANO  
DE DESENVOL-  
VIMENTO  
CRIATIVO

124

MAPA DO  
MEU GENOMA  
CRIATIVO

104

SUPERPODERES  
CRIATIVOS

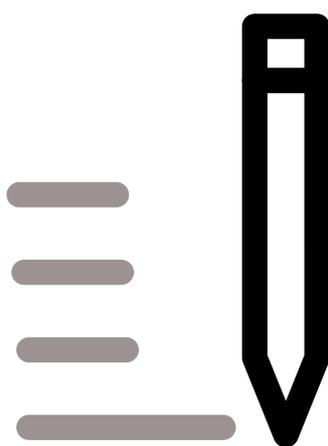
84

PORTFÓLIO

138

GAMIFICAÇÃO

148



## 7. MATERIAL COMPLEMENTAR



## Cartões de personagens

# Generosidade

—Elif Bilgin—

**Inteligência em destaque**

Naturalista

**Desafio**

Acabar com a poluição do planeta

**Solução criativa**

«Going Bananas» (bioplástico)



Um desejo muito forte de melhorar o planeta colocou em ação todos os seus conhecimentos científicos. Elif, dando ouvidos à sua incansável curiosidade, criou uma alternativa ao plástico, mais sustentável para o meio ambiente. Este compromisso com as gerações futuras representa um grande exemplo de generosidade. Uma ideia potente, compartilhada para criar um mundo melhor.

**TRUQUES PARA ALCANÇAR O SUPERPODER**

1. Compartilhar aquilo que eu gosto e aquilo que não, o que eu sei e o que não, minhas dúvidas e acertos.
2. Oferecer auxílio ou o que tenho.
3. Pensar em como posso ajudar aos demais e crescer com isso.
4. Fazer coisas por outras pessoas.



# Planejamento

## — Shigeru Miyamoto—

### Inteligência em destaque

Lógico-matemática

### Desafio

Revolucionar o mundo dos videogames

### Solução criativa

Criar Donkey Kong



**Shigeru Miyamoto** é o pai dos videogames modernos. Sempre teve um objetivo claro: a diversão do jogador. Revolucionou esse mundo contando histórias e criando personagens fascinantes, quando a indústria do setor estava mergulhada em uma crise. Foi capaz de dirigir uma equipe de 400 pessoas, que criavam 12 videogames ao mesmo tempo.

Embora Shigeru Miyamoto seja o produtor dos jogos, ele se envolve bem mais. Participa junto com a sua equipe no desenvolvimento, projeto, histórias, personagens, regras do jogo, passando por todas as fases de criação em busca sempre da excelência no resultado final.

### TRUQUES PARA ALCANÇAR O SUPERPODER

1. Refletir sobre o que quero fazer e como.
2. Estabelecer passos e metas para consegui-lo de maneira mais fácil e ágil, sozinho ou com outras pessoas.
3. Confiar que sou capaz de fazer aquilo a que me proponho.
4. Controlar os tempos para alcançar meus objetivos.





# Espírito crítico

—Wendy Carlos—

**Inteligência em destaque**

Musical

**Desafio**

Não necessitar da orquestra em uma gravação musical

**Solução criativa**

O uso de sintetizadores



Por que não misturar o clássico com o moderno? Como soariam Bach ou Tchaikovsky sem orquestra? Por que não interpretar peças de música clássica com sintetizadores? Perguntas e mais perguntas rondavam a mente de Wendy Carlos. Ela não se conformava com as coisas tal como eram. Colocar-se mil porquês e avaliar todas as opções a fizeram provar outras experiências, abrindo novos caminhos no mundo da música. Que capacidade para pensar em possíveis respostas a suas perguntas!

**TRUQUES PARA ALCANÇAR O SUPERPODER**

1. Perguntar-se a verdade e a importância das coisas, pessoas, situações.
2. Entender que as coisas têm funções diferentes e que tudo se relaciona.
3. Sentir que é preciso aprofundar e não ficar naquilo que é evidente.
4. Procurar saber por que as coisas acontecem e questionar.

# Senso de humor

—Quino—

## **Inteligência em destaque**

Visual-espacial

## **Desafio**

Criticar um regime político que censurava

## **Solução criativa**

Quadrinhos da Mafalda



O senso de humor nos ajuda a relaxar, e isso facilita que nossas ideias fluam. É o que nos demonstra Quino. Ele conseguiu transmitir suas ideias contagiando as pessoas com seu senso de humor. Naqueles momentos em que nos custa muito conseguir o que nos propomos, uma boa solução pode ser parar e rir. Sim, sim... Rir!

## **TRUQUES PARA ALCANÇAR O SUPERPODER**

1. Revirar a realidade do avesso, torná-la grande, pequena...
2. Ver diferentes perspectivas e oportunidades e encontrar caminhos surpreendentes.
3. Divertir-se imaginando coisas sobre as situações ou as pessoas, mas de forma respeitosa.
4. Contar a graça das coisas e situações, com cuidado para não ferir ninguém.



# Sensibilidade

—Helen Keller e Anne Sullivan—

**Inteligência em destaque**

Interpessoal

**Desafio**

Estabelecer a comunicação com uma pessoa cega e surda

**Solução criativa**

Criar um sistema de comunicação



Duas mulheres capazes de se conhecerem e se compreenderem, respeitando-se mutuamente. Anne soube reagir com delicadeza, fortalecendo as possibilidades de Hellen. Hellen percebeu com confiança o apoio de Anne. Um exemplo de pessoas observadoras, atentas, cuidadosas. Pessoas que captam tudo aquilo que as circunda, transformando situações difíceis em belas oportunidades.

**TRUQUES PARA ALCANÇAR O SUPERPODER**

1. Perceber os detalhes da realidade (pessoas, situações, etc.).
2. Entender as emoções e os sentimentos de outras pessoas.
3. Saber ver como me sinto e quais são minhas emoções.
4. Mostrar como me sinto com o que conto, escrevo, construo ou desenho.

# Paixão

## —Panyee F.C—

### **Inteligência em destaque**

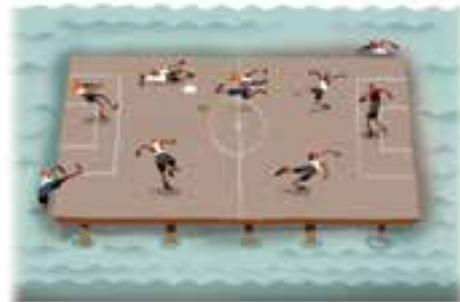
Sinestésico-corporal

### **Desafio**

Jogar futebol em um local sem terra firme

### **Solução criativa**

Campo flutuante



Esporte que apaixonou... É o que acontece com esta equipe tailandesa. O amor pela bola fez empreender todos os esforços na criação de um campo de futebol que permitisse não parar de jogar. Isso em um mundo rodeado de água. Essa paixão a manteve unida, desenvolvendo excelentes ideias. A tal vontade de praticar futebol juntos foi a principal causa do sucesso de todos do time.

### **TRUQUES PARA ALCANÇAR O SUPERPODER**

1. Dar tudo de si: colocar 100% de energia nos desafios.
2. Quando começo a fazer algo, o tempo passa muito rápido.
3. Relacionar qualquer coisa que vejo, ouço ou encontro com a minha paixão.
4. Compartilhar o que sinto com os outros de variadas formas.



## Compromiso

— JR —

**Inteligência em destaque**

Visual-espacial

**Desafio**

Denunciar e dar visibilidade a situações injustas

**Solução criativa**

Arte urbana



Um adolescente grafiteiro pode se tornar um artista reconhecido? JR conseguiu. Sua entrega ao mundo da fotografia o levou a estar presente em várias partes do mundo. Fiel a sua ideia, trabalhou com dedicação para aproximar a arte ao universo da rua e colocá-la à disposição de todas as pessoas.

**TRUQUES PARA ALCANÇAR O SUPERPODER**

1. Responsabilizar-me pelo que faço sozinho ou com os outros.
2. Saber quais são minhas obrigações e tentar cumpri-las, apesar das dificuldades.
3. Insistir até chegar ao final, porque sei que me comprometi com isso.
4. Sentir que terminar o que começo é importante tanto para mim quanto para os outros.

# Curiosidade

—Amelia Earhart—

## **Inteligência em destaque**

Intrapessoal

## **Desafio**

Superar as barreiras impostas às mulheres

## **Solução criativa**

Dar a volta ao mundo



Quando não se tem medo do desconhecido, a pessoa é capaz de fazer muitas coisas, como uma viagem em aeroplano ao redor do mundo. Amelia deu asas à sua curiosidade, ainda que para isso tenha transgredido vários limites. Suas aventuras não foram fruto de um capricho. Profundas análises e reflexões sobre como enfrentar tal desafio foram os segredos de seu sucesso: ser a primeira mulher a dar a volta ao mundo.

## **TRUQUES PARA ALCANÇAR O SUPERPODER**

1. Observar durante bastante tempo a realidade e ver coisas diferentes.
2. Questionar-se sobre a natureza das coisas.
3. Perceber que há coisas que podem ser de outra maneira.
4. Fazer perguntas de diferentes tipos, porque sempre quero saber mais.



# Imaginação

—J.K. Rowling—

**Inteligência em destaque**

Linguística

**Desafio**

Superar um difícil momento pessoal

**Solução criativa**

*Harry Potter*



Sonhar nos leva a mundos imaginários. Harry Potter vive em um universo mágico jamais foi sonhado. Rowling foi capaz de ver em sua cabeça todo esse mundo de fantasia antes de escrevê-lo. Graças a seus personagens, história e aventuras, conseguiu inundar de magia todo aquele que lê seus livros.

**TRUQUES PARA ALCANÇAR O SUPERPODER**

1. Combinar ideias para chegar a novas soluções.
2. Ver as coisas e as experiências a partir de diferentes ângulos.
3. Inventar e criar coisas e soluções para os problemas e necessidades.
4. Arriscar-se e experimentar.

# Perseverança

—Thomas Alva Edison—

## **Inteligência em destaque**

Naturalista

## **Desafio**

Levar a luz à vida das pessoas

## **Solução criativa**

Lâmpada



Não uma, nem duas, nem três... Até 600 vezes, Thomas Edison testou. Muitíssimas tentativas para chegar à sua grande criação: a lâmpada. Com sua meta como referencial a todo momento, não desistiu em nenhuma das tentativas fracassadas.

Manteve-se firme, impulsionado por sua motivação, superando as adversidades que surgiram para conseguir o que queria.

## **TRUQUES PARA ALCANÇAR O SUPERPODER**

1. Ter claro o que quero e buscá-lo.
2. Testar de diferentes formas até consegui-lo.
3. Sentir que, apesar das dificuldades, posso conseguir.
4. Insistir até alcançar os resultados que persigo.

# Generosidade

—Elif Bilgin—





# Planejamento

—Shigeru Miyamoto—



# Espíritu crítico

—Wendy Carlos—

# Senso de humor

—Quino—



# Sensibilidade

—Helen Keller e Anne Sullivan—





# Paixão

—Panyee FC—

# Compromisso

—JR—





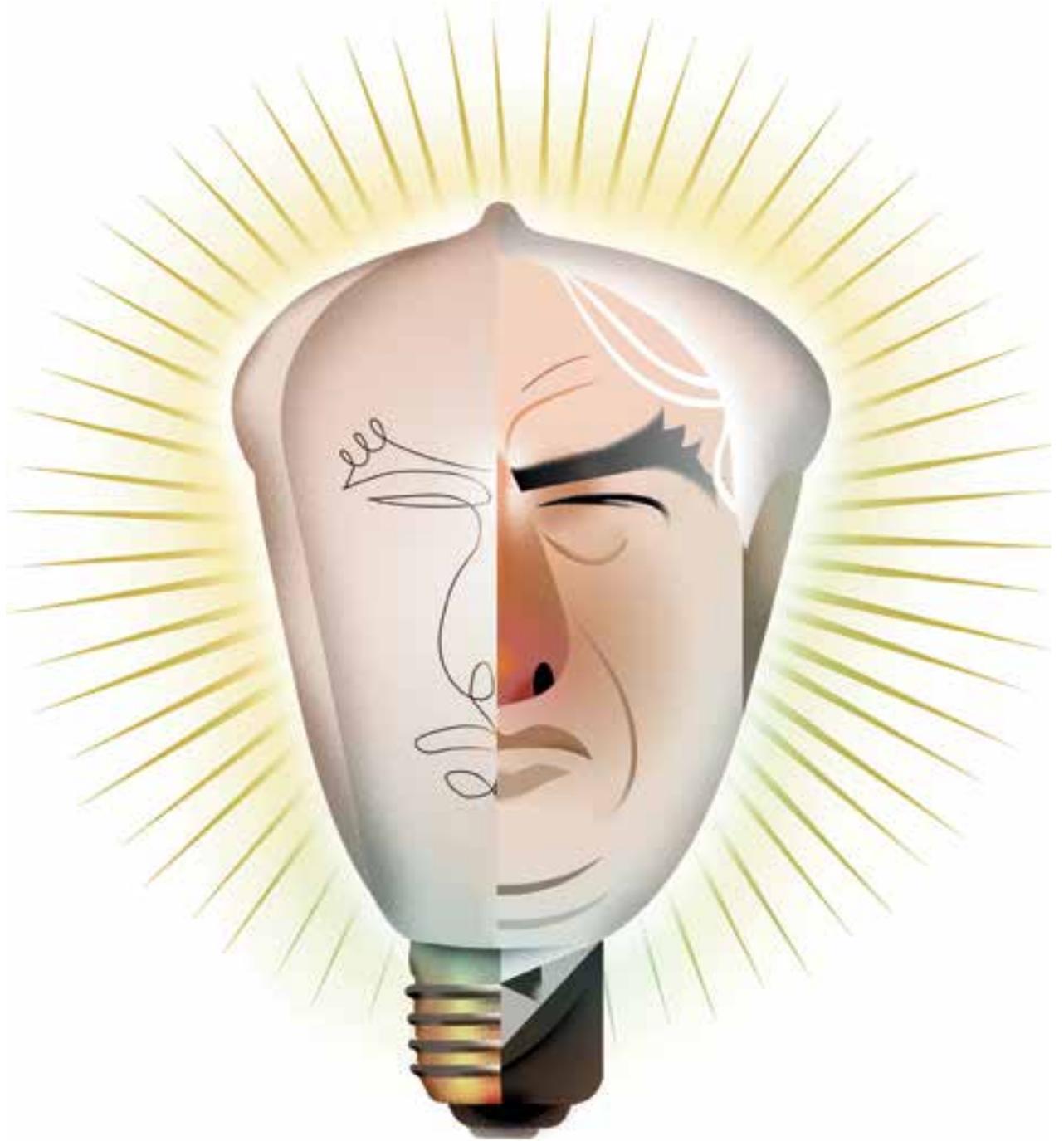
# Curiosidade

—Amelia Earhart—



# Imaginação

—J.K. Rowling—



# Perseverança

—Thomas Alva Edison—



## Cartões de atividades

### COMO É O FILME DA SUA VIDA?

t

*Olhe sua vida com olhos  
de diretor de cinema*

Cada aluno constrói os principais marcos de sua biografia, como o *storyboard* (pequeno roteiro) de um filme.

#### **ELEMENTOS:**

##### **1. O título**

Deve-se buscar um título criativo. Ele pode ser inspirado no título de algum filme conhecido.

##### **2. Sequências**

- Tudo começou...
-  ▫ Os melhores momentos que vivi (ícone eu gosto).
-  ▫ Os momentos mais importantes foram... (ícone estrela).
-  ▫ As coisas das quais me sinto orgulhoso(a) (ícone medalha).

Utilizar o [organizador gráfico](#) da página 112.



## A MÁQUINA DO TEMPO

t

*Entre na máquina do tempo  
e imagine seu futuro*

Cada estudante ativará a máquina do tempo para viajar ao futuro.

**1. Configurar a máquina**

Refletir e expressar como gostariam de se ver no futuro.

**2. Traçar o itinerário**

Planeje as diferentes etapas até chegar ao futuro sonhado.

Utilizar o [organizador gráfico](#) da página 115.





## A LÂMPADA MARAVILHOSA



*Peça três desejos  
para alcançar seus sonhos*

Colocamos nas mãos dos alunos uma lâmpada maravilhosa para que peçam seus desejos:

- 1. Primeiro passo**  
Cada um expressa o desejo ou sonhos que tem.
- 2. Segundo passo**  
Reflete-se e debate-se sobre um compromisso.
- 3. Terceiro passo**  
Tomam-se decisões para alcançar nossos sonhos.

Utilizar o [organizador gráfico](#) da página 116.

## QUAIS SÃO SEUS SUPERPODERES CRIATIVOS?

**S**

*Descubra quando você ativou  
seus superpoderes criativos*

Nossos sucessos serão o ponto de partida para conhecer os superpoderes.

- 1.** Pense naquelas coisas que você fez ao longo da sua vida e das quais se sente especialmente orgulhoso(a).
- 2.** Relacione estas evidências com algum destes superpoderes.
- 3.** Explique que relação existe entre aquele momento e o superpoder.

Utilizar o [organizador gráfico](#) da página 118.



## SELFIE DAS MINHAS INTELIGÊNCIAS



*Conheça você mesmo através das inteligências múltiplas*

Os estudantes observarão dia a dia suas múltiplas inteligências:

- 1.** Pediremos a cada aluno que, ao terminar o dia, escolha a atividade da qual mais gostou e a associe a uma inteligência.
- 2.** Peça que os estudantes preencham um registro diário para não esquecerem nada.
- 3.** Depois de um tempo, eles têm que descobrir qual é a inteligência em que mais se destacam.
- 4.** Por último, elaboram uma «pizza» com os sabores de sua inteligência. Cada pedaço deve ser proporcional a cada inteligência.

Utilizar o [organizador gráfico](#) da página 120.

## IDENTIFICO-ME COM...



*Existem pessoas em quem você pode se ver como se fossem um espelho. Elas o ajudarão a descobrir como é sua inteligência*

Os estudantes escolherão pessoas relevantes com as quais se sintam identificadas.

1. Identificam qual é a principal inteligência de cada pessoa.
2. Descubrem no que se parecem com elas.

Utilizar o [organizador gráfico](#) da página 123.



## AUTORRETRATO CRIATIVO



*Faça um minimural que resuma seu genoma criativo*

O objetivo é fazer um «instantâneo» que sirva de apresentação, utilizando todo tipo de materiais. É importante animar os alunos para que se sintam livres.

**Os possíveis elementos que esta capa poderia conter:**

1. Uma foto ou um autorretrato desenhado.
2. Textos e/ou imagens que envolvam:
  - As coisas que mais gosto de fazer (lazer e escola).
  - Personagens ou pessoas que admiro, amig@s...
  - Tenho orgulho de...
  - Gostaria de ser, conseguir, fazer...

## EM TAMANHO NATURAL

**m**

*Coloque seu autorretrato gigante na sala de aula, junto aos dos demais, para nos conhecermos melhor*

- 1.** Cada criança deita sobre um papel de rolo, de maneira que se possa desenhar seu contorno.
- 2.** Depois, pinta-se de forma livre e são incluídas as coisas que ela mais gosta de fazer (lazer e escola); os personagens ou pessoas que admira; do que se sente orgulhosa; o que gostaria de ser, conseguir, fazer...
- 3.** Ao finalizar, podemos colar os diferentes retratos, como fotografia do grupo, na sala de aula.



## Cartões de atividades: como é o filme da sua vida

TÍTULO: \_\_\_\_\_

DIRIGIDO POR: \_\_\_\_\_

### SEQUÊNCIAS

Em cada um dos fotogramas que aparecem a seguir, você pode contar sua história através de um pequeno desenho ou alguma frase curta. O público se interessa em saber:



Quando tudo começou.



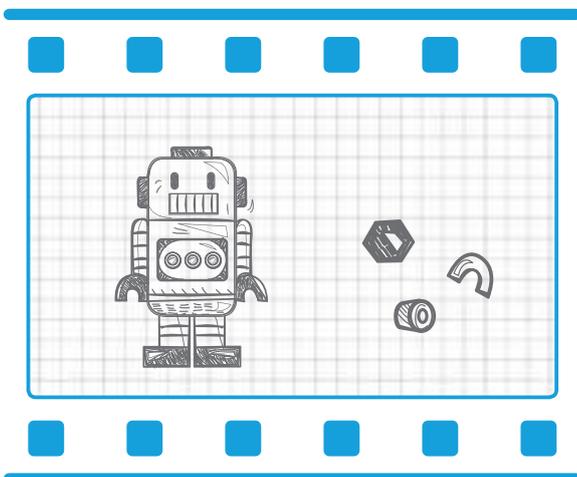
As coisas mais importantes que aconteceram a você.



Quais foram os melhores momentos.



As coisas das quais você se sente mais orgulhoso(a).

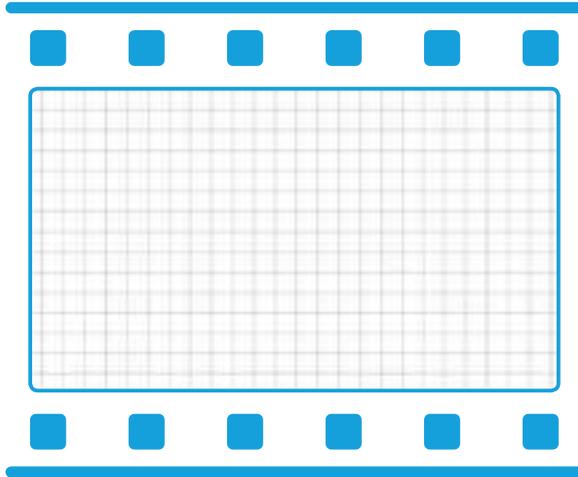


Abaixo de cada fotograma, você encontrará estes ícones. Circule com um lápis o que corresponde ao fato que você está contando.

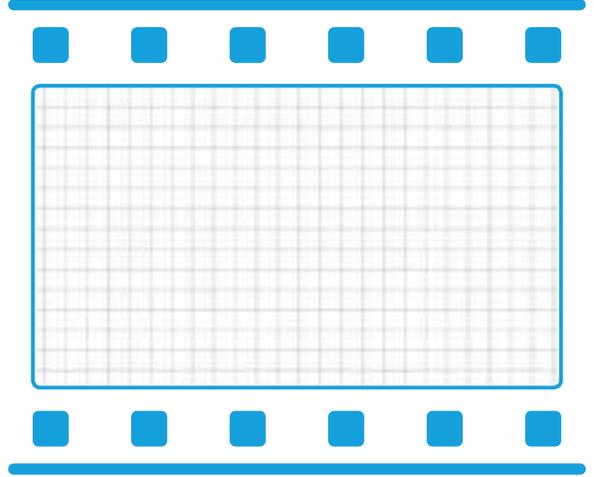
Se você precisar de mais fotogramas, tem apenas que imprimir uma cópia da página.



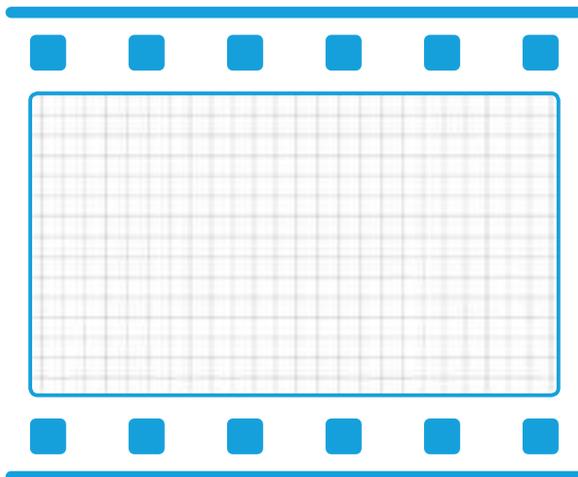
Consegui fazer meu robô funcionar



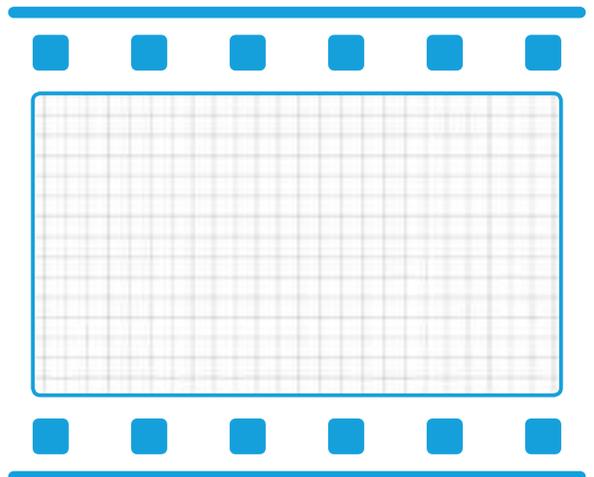
Tudo começou...



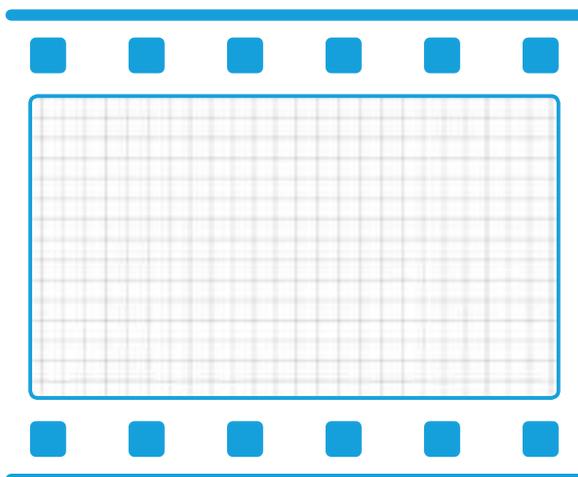
\_\_\_\_\_



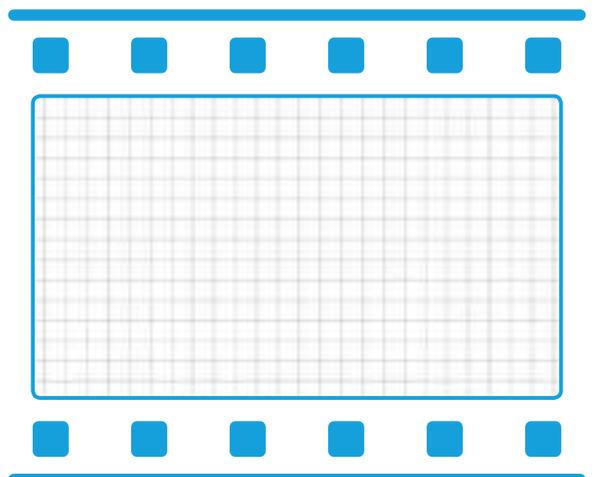
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



---

■	■	■	■	■	■
[Grid area]					
■	■	■	■	■	■

★ 👍 🏆 \_\_\_\_\_

---

■	■	■	■	■	■
[Grid area]					
■	■	■	■	■	■

★ 👍 🏆 \_\_\_\_\_

---

■	■	■	■	■	■
[Grid area]					
■	■	■	■	■	■

★ 👍 🏆 \_\_\_\_\_

---

■	■	■	■	■	■
[Grid area]					
■	■	■	■	■	■

★ 👍 🏆 \_\_\_\_\_

---

■	■	■	■	■	■
[Grid area]					
■	■	■	■	■	■

★ 👍 🏆 \_\_\_\_\_

---

■	■	■	■	■	■
[Grid area]					
■	■	■	■	■	■

★ 👍 🏆 \_\_\_\_\_

# Cartões de atividades: a máquina do tempo



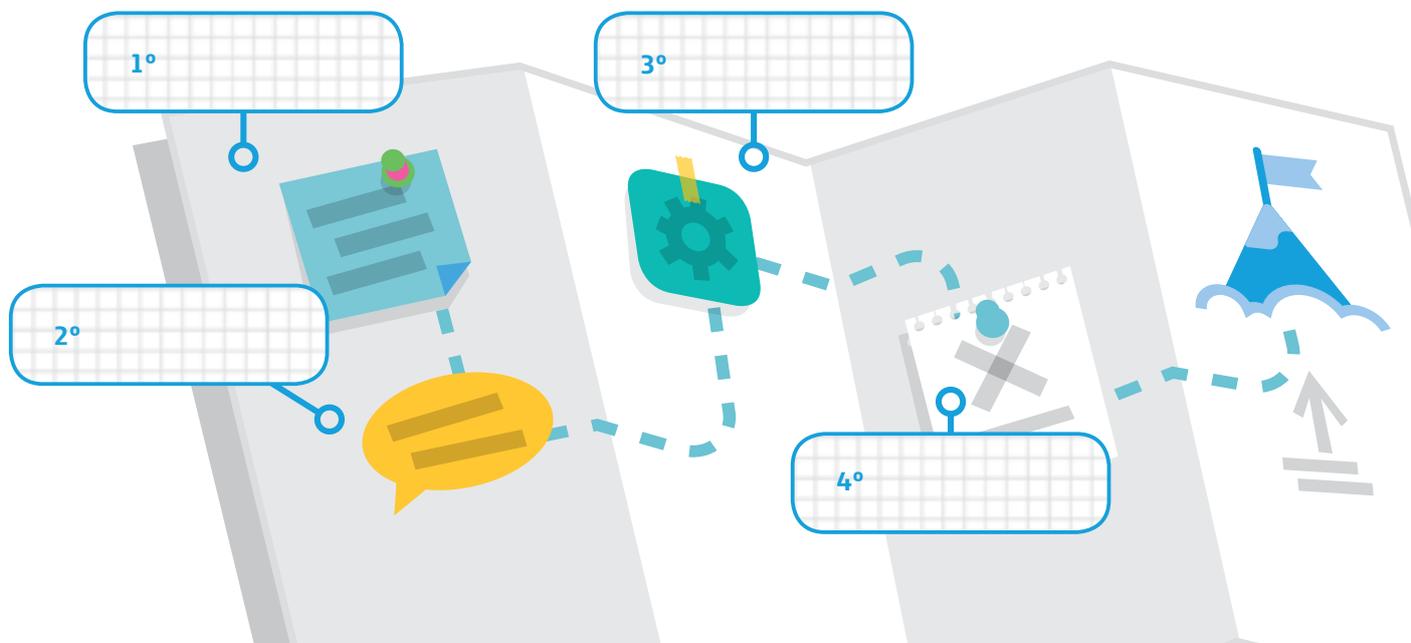
**Temos uma máquina do tempo!** Não é como as máquinas do tempo que você já viu nos filmes. Além de dizer para que ano queremos ir, podemos programar como queremos que seja o futuro. Logo, você terá que traçar um mapa para chegar ao destino. A informação é você que tem que dar, afinal de contas, trata-se apenas de uma máquina.

## 1. CONFIGURANDO A MÁQUINA

Este é um passo muito importante: você tem que dizer à máquina como se vê dentro de 15 ou 20 anos. O que você acha que estará fazendo ou que você gostaria de estar fazendo? Onde você gostaria de estar? Como você gostaria que fosse sua vida?...

## 2. TRAÇANDO O ITINERÁRIO

Você não chegará muito longe se não tiver clareza do trajeto. No mapa que anexamos, você terá que assinalar os locais por onde tem que passar para chegar ao seu destino. Por exemplo, se você quiser trabalhar na Austrália, terá que colocar um alfinete em «aprender inglês». Se o que você quer é ser ator ou atriz, terá que passar pela «escola de arte dramática» em algum momento.





## Cartões de atividades: a lâmpada maravilhosa



É pouco provável, mas aconteceu com Aladim – assim, talvez também aconteça com você. Se o gênio da lâmpada maravilhosa aparecer e estiver disposto a lhe conceder três desejos, porém coloca como condição que não sejam coisas materiais, como dinheiro ou uma moto, mas podem sim ser coisas para você, o que pediria?







## Cartões de atividades:

### Quais são seus superpoderes criativos?

**Nesta atividade, propomos que você identifique quais são seus superpoderes criativos, partindo de sua experiência.**

Siga estes passos:

1. Para começar, examine a atividade «Como é o filme da sua vida».



VOLTAR PARA O ORGANIZADOR GRÁFICO:  
COMO É O FILME DA SUA VIDA (p. 112)

Ali você selecionou aquelas coisas de que você se sentia mais orgulhoso(a); copie aqui. Você também pode acrescentar coisas novas.

Se você ainda não fez a atividade, não importa. Pense naquelas coisas que você fez ao longo da vida das quais tem muito orgulho.

2. Relacione estas evidências com algum destes superpoderes:



Generosidade



Paixão



Planejamento



Compromisso



Espírito crítico



Curiosidade



Senso de humor



Imaginação



Sensibilidade



Perseverança

3. Explique por que você acredita que existe relação. Por exemplo:

Tenho orgulho de...	Superpoder	Porque...
<i>Ter conseguido concertar meu robô</i>	<i>Perseverança</i>	<i>Tentei um milhão de vezes. Bom, talvez tenha sido um pouco menos</i>

Tenho orgulho de...	Superpoder	Porque...
---------------------	------------	-----------



## Cartões de atividades: *selfie* das minhas inteligências

**Desta vez, o *selfie* que propomos, você não poderá fazer com o celular. Você terá que se observar e refletir um pouco.**

**1.** Propomos que, durante uns 30 dias, você anote as coisas de que mais gostou de fazer. Faça isso também nos finais de semana. Quando tiver escolhido alguma atividade, circule o tipo de inteligência a qual ela está relacionada. **Legenda:**



Naturalista



Intrapessoal



Interpessoal



Corporal-sinestésica



Lógico-matemática



Musical



Espacial



Linguística

**2.** Após os 30 dias fazendo anotações, complete esta tabela, apontando o número de vezes que aparece cada Inteligência, e terá um *selfie* do seu cérebro. Reflita sobre o resultado. Você se identifica com ele?

Inteligência								
Nº vezes								

### REFLEXÃO

NOME: \_\_\_\_\_ DATA DE INÍCIO: \_\_\_\_\_

Segunda-feira								
Terça-feira								
Quarta-feira								
Quinta-feira								
Sexta-feira								
Sábado								
Domingo								

Segunda-feira								
Terça-feira								
Quarta-feira								
Quinta-feira								
Sexta-feira								
Sábado								
Domingo								



Segunda-feira								
Terça-feira								
Quarta-feira								
Quinta-feira								
Sexta-feira								
Sábado								
Domingo								

Segunda-feira								
Terça-feira								
Quarta-feira								
Quinta-feira								
Sexta-feira								
Sábado								
Domingo								

# Cartões de atividades: identifico-me com...

Nesta atividade, você terá que selecionar três pessoas ou personagens com quem se identifica, e que sejam representativas de alguma das inteligências.

Passos:

1. Em cada linha, selecione o personagem ou a pessoa. Não há necessidade de ser alguém famoso. Pode ser alguma pessoa do seu entorno que conquistou algo que você pode relacionar com alguma das inteligências.
2. Descreva a conquista ou conquistas que essa pessoa teve e associe com alguma

das inteligências, circulando o ícone correspondente.

3. Explique o que você tem em comum com essa pessoa ou personagem (por exemplo, ambos gostam ou se dão bem nas mesmas coisas, você tem os mesmos sonhos que essa pessoa tem ou teve...).

A pessoa ou personagem é... (nome)	Ela se destaca por ter feito...	Sua inteligência predominante é...	Identifico-me com ela por...
		 Naturalista  Interpessoal  Linguística  Espacial  Intrapessoal  Musical  Corporal-sinestésica  Lógico-matemática	
		 Naturalista  Interpessoal  Linguística  Espacial  Intrapessoal  Musical  Corporal-sinestésica  Lógico-matemática	



## Organizador Ative EMO-ZOOM



VOLTAR PARA PLANO DESENVOLVIMENTO CRIATIVO (p. 52)

### CONTEXTUALIZE

O que aconteceu? O que acontece? O que poderia acontecer?

### IDENTIFIQUE

Que emoção foi ativada?

Que emoção poderia ser ativada?

### PENSE

Que pensamentos você teve?

Que pensamentos você tem?

Que pensamentos você poderia ter?

### DECIDA

O que você decidiu? O que você vai decidir? O que você poderia decidir?

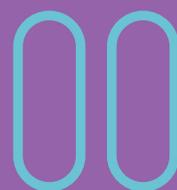




## Cartões de alerta de superpoderes



Nesta  
atividade  
estamos  
desenvolvendo  
o superpoder





00

Estamos  
treinando um  
superpoder.

Você sabe  
qual? 00

00

Atenção 00

Os superpoderes  
podem aparecer  
a qualquer  
momento.  
Não os deixe  
escapar.



## Cartões de técnicas criativas

Com as seguintes técnicas de criatividade, você poderá treinar sua mente para que esteja preparada para qualquer momento em que você necessite pensar de forma criativa. Quanto mais você praticar, mais fácil será depois ter sua mente desperta e ágil para criar coisas novas e engenhosas.

### RECEITAS COMBINADAS

Da técnica «Relações aleatórias»

# 1

*Combine dois conceitos  
para chegar a uma única solução*

Você tem duas listas de ingredientes e pratos para cozinhar. Vamos escolher dois deles jogando um dado. Quando tiver um elemento de uma coluna e outro de outra, você deve imaginar uma nova receita que possa ser atraente aos seus convidados. E que os deixe com água na boca.

#### INSTRUÇÕES

Decida se você quer jogar uma, duas ou três vezes o dado. Some os pontos e veja que ingrediente foi escolhido. Faça o mesmo com a segunda coluna. Junte os dois e pense em uma receita com esses ingredientes ou com as características que os mesmos possuem.

**Por exemplo** se foi sorteado alface e sorvete, você pode criar um sorvete de alface. Ou, se você acha que esta opção pode ser pouco atraente com as características da alface (verde e branca, crocante, textura suave, lisa...), estes elementos-chave o ajudarão a ser ainda mais criativo.

#### LISTA 1

- Bolo
- Torta
- Pastéis
- Pão
- Bolinho de chuva
- Cereais
- Berinjela
- Brócolis
- Batata
- Cebola
- Aspargo
- Alface
- Milho
- Pepino
- Pimentão
- Banana
- Tomate
- Cenoura

#### LISTA 2

- Lentilhas
- Peru
- Frango
- Peixe
- Ovos
- Nozes
- Salame
- Azeitonas
- Iogurte
- Maçã
- Vagem
- Salada
- Sorvete
- Arroz
- Lulas
- Cupcakes
- Carne
- Chocolate



## FAZEMOS PERGUNTAS

Da técnica «Os 5 porquês de Toyota»

# 2

*Encadeie perguntas para compreender e criar*

As perguntas são as ferramentas mais poderosas para conhecer e para resolver problemas em nosso dia a dia.

Nesta técnica, nos perguntamos cinco vezes por quê, com o objetivo de encontrar a solução para um problema.

**Por exemplo:** no pátio da escola quase sempre se brinca da mesma coisa. Passamos pelas cinco perguntas e tentamos responder.

**Por que sempre brincamos da mesma coisa?** Porque cada um tem suas brincadeiras e é muito difícil mudar.

**Por que é muito difícil mudar?** Porque as crianças mais velhas ocupam a maior parte do pátio e deixam pouco espaço para os pequenos.

**Por que deixam pouco espaço aos pequenos?** Porque jogam, sobretudo, futebol e basquete,

que precisam de muito mais espaço, e podem nos dar uma bolada.

**Por que precisam de muito espaço e podem nos dar uma bolada?** Porque é um jogo de contato, então os movimentos são rápidos e as bolas são duras.

**Por que não se joga mais devagar e com bolas que não machuquem?** Porque não conhecemos outros estilos de jogo e não temos outro material.

A partir desta última resposta, podemos buscar uma solução criativa.

Jogar algo que seja menos agressivo, com materiais macios que não machuquem, e cuja área de jogo seja mais limitada. Inventamos o jogo e testamos no pátio para ver se este permite que todas as crianças tenham mais espaço e haja menos acidentes.





## O QUE MAIS POSSO FAZER COM...?

Técnica de ver a partir de outro ponto de vista

3

*Busque novos pontos de vista  
que abram novas possibilidades*

Normalmente, um objeto foi inventado com um propósito concreto, um apontador, um estojo, uma lixeira... Mas que outras coisas eu posso fazer com...?

**Escolha um objeto da classe e pense...**

**Que outras coisas posso fazer com... uma pasta?** Pode ser um instrumento musical ao brincar com seus elásticos, pode ser um suporte para sujeitar um cartaz, pode ser a base para um jogo de etapas, pode ser um material para fabricar outras coisas se eu o recorto, uma rampa para lançar carrinhos.

Experimente e invente novos usos para tudo o que você vê com admiração.

# REVISÃO DE PRESSUPOSTOS

Da técnica de Edward de Bono

## 4

*Questione o estabelecido  
e encontre novas opções*

Pode ser camuflado como «Mude as coisas de lugar».

Para a técnica a seguir, vamos observar na nossa escola onde os objetos são habitualmente colocados.

Os livros na biblioteca, os gizes em pequenas caixas, as lousas em paredes nas salas de aula, os pratos e copos no refeitório.

**Por que não mudamos as coisas de lugar?**

**Pense:**

- **Os livros no refeitório** = uma biblioteca para quando se termine de comer ou se espera um prato.
- **Os gizes no pátio** = uma área para ser um artista na hora do recreio.
- **A lousa no corredor** = um muro para compartilhar mensagens e informações de forma rápida.

Agora é a sua vez.



## DESENHOS COOPERATIVOS

Técnicas criativas do surrealismo

### 5

*A arte em grupo abrirá novos caminhos para a criação*

Às vezes, as melhores ideias surgem quando alguém continua a ideia começada por outra pessoa.

#### **DOIS JOGOS:**

- Comece a rabiscar em uma folha em branco, deixe que as linhas corram soltas, sem pensar no que está pintando. Depois de 30 segundos, você tem que passar a folha ao colega mais próximo, que deve dar acabamento à composição.
- Dobre um papel pela metade e comece um desenho. Deixe que as linhas do seu desenho se aproximem e toquem a região da dobra do papel e passe a folha ao colega mais próximo, mas de maneira que ele só veja a parte em branco. Você recebe a folha de outro colega. Cada um deve continuar o desenho sem ver o que o outro fez. Finalmente, todas as ideias são compartilhadas e vemos o que pode acontecer.

# COLOCO O CHAPÉU, COLOCO OS SAPATOS

Técnicas de E. Bono

## 6

*Pense e aja a partir de diversas perspectivas  
para encontrar soluções inovadoras*

A partir dos seis chapéus do pensamento, de Edward de Bono, ou dos **seis sapatos atuantes**, nos acostumamos a pensar ou fazer as coisas a partir de determinada perspectiva.

### SEIS CHAPÉUS (Wikipedia)

- **Chapéu azul:** é o que controla o restante dos chapéus, além dos tempos e da ordem dos mesmos.
- **Chapéu branco:** para pensar de maneira mais objetiva e neutra possível.
- **Chapéu vermelho:** para expressar nossos sentimentos, sem necessidade de justificativa.
- **Chapéu preto:** para sermos críticos de uma maneira negativa e pensar por que algo pode não sair bem.
- **Chapéu amarelo:** ao contrário do chapéu preto, com este buscam-se os aspectos positivos sobre determinado tema.
- **Chapéu verde:** abre as possibilidades criativas e está intimamente relacionado com a ideia de Bono sobre o pensamento lateral e divergente.

### SEIS SAPATOS

- **Os sapatos formais azul-marinho:** procedimentos rotineiros, ações repetitivas e habituais.
- **Os tênis esportivos cinza:** ações que levam à exploração, à pesquisa e às evidências. O objetivo deste sapato é conseguir informação.
- **Os sapatos marrons:** ações de observação, pragmatismo e efetividade. Para ser o mais objetivo possível.
- **As botas de borracha laranja:** momento de máximo risco, quando vidas humanas podem estar em perigo. Alguém tem que assumir o comando e a responsabilidade.
- **As pantufas cor-de-rosa:** ações humanas, com empatia. Preocupa-se com o bem-estar das pessoas.
- **As botas de montaria roxas:** ações de liderança e autoridade, com justiça e bom senso, com coerência e firmeza.





## NOVOS VENTOS

Baseado na técnica Scamper

# 7

*Transforme um objeto ou conceito  
para chegar a um invento*

Quando uma onda ou o vento chegam à beira da praia e você tem um castelo de areia, sua construção se transforma. Às vezes, um muro é derrubado, outras vezes cria-se um rio, outras vezes surge um poço, ou o castelo se transforma em outra figura que lhe agrada e dá chance a uma nova criação. Passe pela técnica do vento. Pense em um objeto ou coisa que você gostaria de modificar para criar algo novo ou inventar.

### AGORA, AO VENTO

- **Manter:** que coisas você manteria porque é importante que permaneçam.
- **Aumentar:** que coisas acrescentaria para que o objeto ganhe novas possibilidades.
- **Reduzir:** que coisas tiraria, mas não de todo. Uma parte ou várias.
- **Eliminar:** que coisas retiraria totalmente.
- **Adaptar:** que elementos o objeto possui que poderiam servir para outra coisa.

# METAMORFOSE

Inspirada em *Morphing*, de Kepa Landa

8

*Brinque com a realidade e descobrirá  
possibilidades assombrosas*

Há momentos em que os objetos podem nos sugerir outros usos.

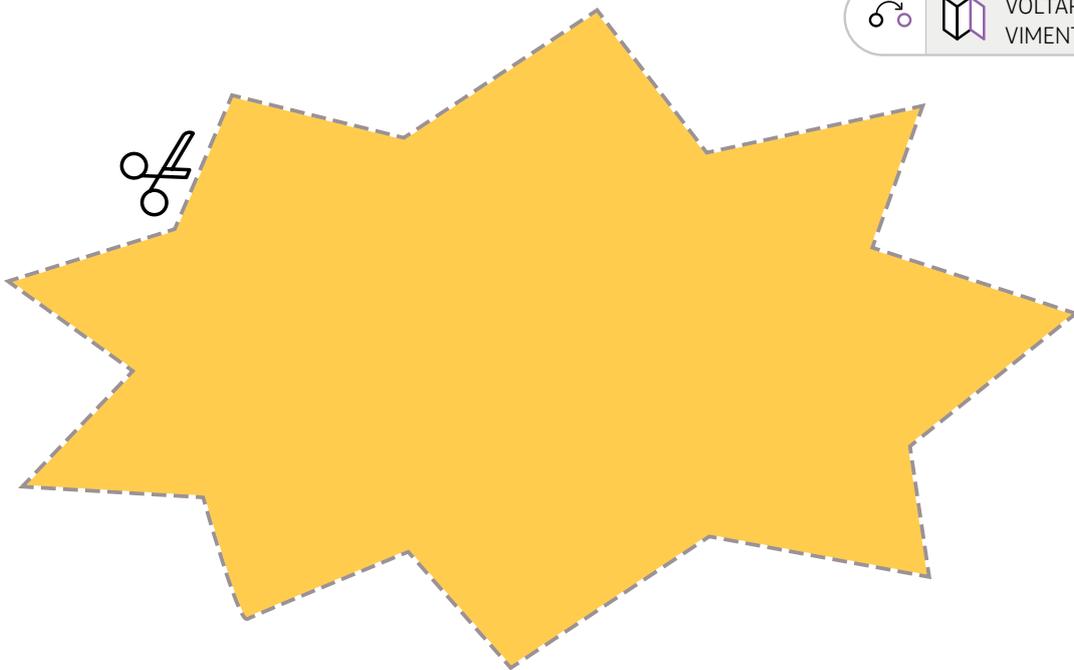
Trata-se de pensar em como transformar um objeto para que se torne algo novo. Por exemplo, uma cadeira em um carro, uma mesa em uma cabana, uma bicicleta de rodas para o ar em um carrinho de pipoca, uma rede de balanço em um barco...

A técnica consiste em associar elementos de um objeto a outro objeto novo que será criado. O primeiro passo é ter a imagem do objeto. Depois, desenha-se sobre a imagem, transformando-a em um novo objeto. Não há necessidade de eliminar todas as suas características. Algumas podem ser conservadas, e outras, você poderá reelaborar para chegar ao desenho desejado.



## Adesivos da linha do tempo criativa







# Medidores de poder

## GENEROSIDADE

### **Descritores para educação infantil e fundamental 1**

- Ofereço ajuda aos meus colegas com frequência.
- Penso em como posso ajudar aos que me rodeiam ou aos que estão distantes.
- Compartilho o que acho que tenho.

### **Descritores para fundamental 2, ensino médio e educação profissional**

- Compartilho o que eu gosto e o que não, minhas dúvidas e acertos.
- Ofereço ajuda ou o que tenho.
- Penso em como posso ajudar os outros e crescer com isso.
- Faço coisas por outras pessoas.

## PLANEJAMENTO

### **Descritores para educação infantil e fundamental 1**

- Penso sobre o que quero fazer e como fazê-lo.
- Posso estabelecer passos ou um caminho para consegui-lo.
- Acho que posso consegui-lo porque me organizo para isso.

### **Descritores para fundamental 2, ensino médio e educação profissional**

- Reflito sobre o que quero fazer e como.
- Estabeleço passos e metas para consegui-lo de maneira mais fácil e rápida, sozinho ou com os outros.
- Sinto-me capaz de fazê-lo e me animo ou animo os outros.
- Programo «Meu relógio» ou marco no calendário para consegui-lo sozinho ou com os outros.

## ESPÍRITO CRÍTICO

### **Descritores para educação infantil e fundamental 1**

- Faço muitas perguntas sobre se algo é verdade ou não, sobre as pessoas...
- Entendo que as coisas servem para diferentes fins e penso no porquê...
- Critico como as coisas ao meu redor são.

### **Descritores para fundamental 2, ensino médio e educação profissional**

- Questiono o que é o mais ou o menos importante, se é verdade ou não, nas experiências, pessoas, coisas, etc.
- Entendo que as coisas têm diferentes funções e que tudo se relaciona, e questiono a respeito.
- Sinto que é preciso aprofundar tanto nas grandes questões quanto nos pequenos detalhes, e não ficar naquilo que é evidente.
- Pesquisa e reflito por que as coisas acontecem e o que vai acontecer se...

## **SENSO DE HUMOR**

### **Descritores para educação infantil e fundamental 1**

- Gosto de brincar e rir muito, às vezes até sem razão.
- Acho graça em muitas coisas porque imagino ou as vejo divertidas.
- Invento piadas com os amigos, mas com respeito.

### **Descritores para fundamental 2, ensino médio e educação profissional**

- Viro a realidade do avesso, torno-a grande, pequena...
- Vejo diferentes perspectivas e oportunidades e encontro caminhos surpreendentes.
- Diverte-me brincar imaginando coisas sobre as situações ou as pessoas, mas de forma respeitosa.
- Falo sobre o engraçado das coisas e das situações, com cuidado para não machucar ninguém.

## **SENSIBILIDADE**

### **Descritores para educação infantil e fundamental 1**

- Vejo as características grandes e pequenas das coisas.
- Percebo como estão meus amigos.
- Gosto de olhar e ver o que acontece ao meu redor.

### **Descritores para fundamental 2, ensino médio e educação profissional**

- Percebo os detalhes da realidade (pessoas, situações, etc.).
- Entendo as emoções ou sentimentos de outras pessoas.
- Sei ver como me sinto e quais são minhas emoções.
- Mostro como me sinto naquilo que conto, escrevo, construo, desenho...



## PAIXÃO

### **Descritores para educação infantil e fundamental 1**

- Tudo o que faço me entusiasma muito.
- Quando começo a fazer algo, o tempo passa muito rápido.
- Gosto de contar aos meus amigos o que eu faço.

### **Descritores para fundamental 2, ensino médio e educação profissional**

- Me coloco 100% nas coisas e faço tudo com entusiasmo.
- Relaciono qualquer coisa que vejo, ouço ou encontro com minha paixão.
- Quando começo a fazer algo, o tempo passa muito rápido.
- Compartilho o que sinto com os outros, de muitas maneiras.

## COMPROMISSO

### **Descritores para educação infantil e fundamental 1**

- Sei o que tenho que fazer e me esforço.
- Sei que há coisas que são importantes e quero cumpri-las.
- Acho que sou responsável.

### **Descritores para fundamental 2, ensino médio e educação profissional**

- Assumo a responsabilidade pelo que faço sozinho ou com os outros.
- Sei quais são minhas obrigações e tento cumpri-las, apesar das dificuldades.
- Insisto até chegar ao final, porque sei que me comprometi.
- Sinto que é importante para mim e para os outros terminar o que começo.

## CURIOSIDADE

### **Descritores para educação infantil e fundamental 1**

- Gosto de observar muito tempo.
- Faço perguntas ou penso muitas perguntas.
- Quero saber muito, muito...

### **Descritores para fundamental 2, ensino médio e educação profissional**

- Observo durante bastante tempo a realidade e vejo coisas diferentes.
- Questiono a natureza das coisas.
- Sinto que há coisas que podem ser diferentes.
- Faço perguntas de diferentes tipos porque sempre quero saber mais.

## **IMAGINAÇÃO**

### **Descritores para educação infantil e fundamental 1**

- Combino ideias, para ir além.
- Gosto muito de sonhar e imaginar mundos diferentes ou inventar personagens.
- Invento coisas, objetos...

### **Descritores para fundamental 2, ensino médio e educação profissional**

- Sou capaz de combinar ideias novas para chegar a soluções válidas para tornar minha vida melhor e também a dos outros.
- Vejo as coisas e as experiências a partir de diferentes ângulos.
- Invento e crio coisas, experiências, soluções para os problemas e necessidades.
- Experimento e me arrisco.

## **PERSEVERANÇA**

### **Descritores para educação infantil e fundamental 1**

- Sei o que gostaria de fazer.
- Já experimentei de várias maneiras.
- Insisti até conseguir.

### **Descritores para fundamental 2, ensino médio e educação profissional**

- Tenho claro o que quero conseguir e vou atrás.
- Experimento fazer algo de diferentes formas e/ou com distintas ferramentas até conseguir.
- Sinto que, mesmo que me custe muito, posso conseguir.
- Insisto até conseguir os resultados que persigo.



# Medidores de poder: Educação infantil e ensino fundamental 1

## GENÔMETRO

Descubra seu nível de energia do superpoder



VOLTAR PARA PORTFÓLIO CRIATIVO (p. 71)

INDICADOR

INDICADOR

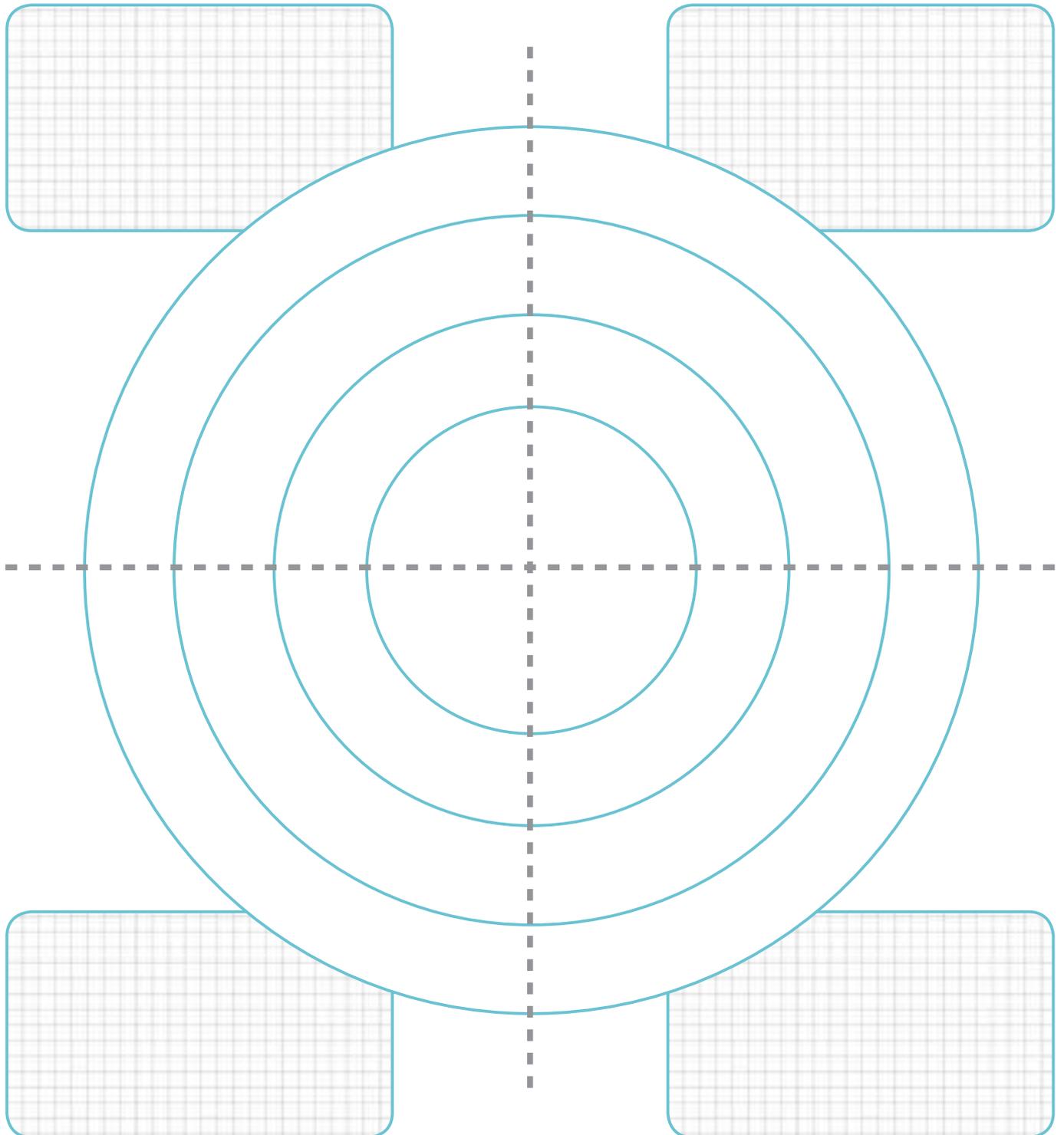
INDICADOR



# Medidores de poder: Ensino fundamental 2, ensino médio e educação profissional

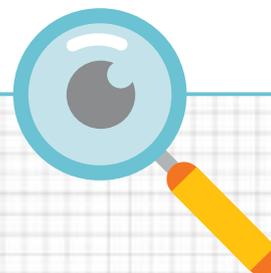
## GENÔMETRO

Descubra seu nível de energia do superpoder





# Organizador Lupa de evidências



## REPRESENTE-O COM UMA EVIDÊNCIA

**Data**

**Evidência «Coloque um título»**

**Como você pode representá-la?**

**Molde, desenhe, fotografe, recorte, cole a experiência ou missão na qual você conseguiu o superpoder**



VOLTAR PARA PORTFÓLIO  
CRIATIVO (p. 71)



# Organizador Escada dos superpoderes

## SUBINDO A ESCADA DA METACOGNIÇÃO

**4. Em que outros momentos ou situações você poderia utilizar ou gostaria de usar seu superpoder?**

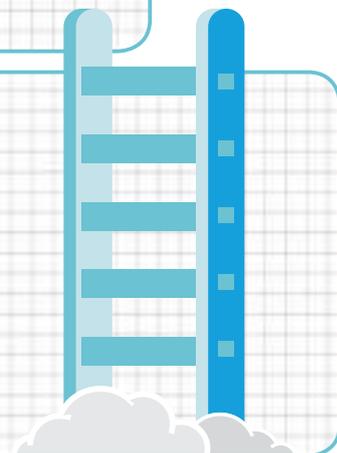
**3. Como você se sentia ao começar, quando estava realizando e, no final, quando conseguiu?**

**2. Como você fez?**

**1. O que você aprendeu graças a esse superpoder?**



VOLTAR PARA PORTFÓLIO CRIATIVO (p. 71)



# Kit de fabricação do portfólio



VOLTAR PARA PORTFÓLIO  
CRIATIVO (p. 71)

## PRIMEIRA PÁGINA

Pense em você, defina seu perfil: use imagens, sons, música, etc., que mostrem o seu ser criativo.

## CARTA AO LEITOR

Conte ao leitor como ele pode desfrutar do seu portfólio: por onde pode começar a ler ou quais são as condições que tem que cumprir para usufruí-lo. Você pode incluir uma nuvem de palavras-chave.

## LINHA DO TEMPO

Faça de forma simples e fácil, conte seu início e suas conquistas: crie uma linha do tempo com os momentos mais importantes do processo. Se você não consegue logo no início, não há problema, aprendemos dos erros e vivemos em contínuo crescimento. Como uma espécie de viagem no tempo, deve-se ir mostrando como você foi treinando seu talento criativo e em que momentos cruciais você desenvolveu sua criatividade, seja enfrentando seus monstros, seja adquirindo superpoderes criativos nas diferentes experiências.

## CAIXA DO FUTURO

Desenhe ou elabore uma caixa na qual você colocará algumas ideias para construir um mundo melhor. Escreva os grandes e pequenos desafios que você se propõe a alcançar com seus superpoderes criativos.

Apoie-se em frases como: «**O que agora não é...**», «**O que pode ser...**».

## VOCÊ CONTA

Crie uma seção parecida a um livro de visitas. Isso permitirá que os leitores deixem sua marca e seu olhar.





## Carta aos alunos



VOLTAR PARA  
GAMIFICAÇÃO (p. 77)

*Em um mundo incerto e destinado à extinção massiva das qualidades brilhantes de cada ser humano, a APGC (Agência de Pesquisa do Genoma Criativo) tem uma missão: resgatar o gene criativo que os vilões da criatividade roubaram da maioria dos seres humanos.*

*«Você foi recrutado como aprendiz para participar de um programa de dotação de superpoderes criativos. Vamos salvar o mundo!»*

*Os vilões da criatividade são uma corja que quer eliminar a criatividade do planeta. Utilizam suas piores armas.*

*Eles querem roubar todas as invenções, criações e ideias novas. Por isso, a primeira coisa que você tem que fazer é achar um esconderijo para guardar suas criações.*

*Sempre tentam separar os super-heróis criativos para enfraquecê-los. Não deixe e busque aliados entre seus colegas para lutar contra os vilões.*

*Eles têm a seu serviço os monstros da criatividade, que são a preguiça, o medo, os bloqueios, a inveja, a insegurança... Para combatê-los, damos a você o EMO-ZOOM, a poção de primeiros socorros contra os monstros.*

*Para vencer este bando de vilões, você enfrentará diferentes missões. Nelas, viverá ciclos de ação e ciclos de reflexão. No momento da ação, você deve estar com todos os sentidos focados em resolver os desafios criativos. Depois de cada prova, você estará exausto, vazio de poder. No entanto, você irá se refugiar no seu esconderijo para colocar a salvo suas criações e recobrar o poder com uma pílula de recarga de superpoderes.*

*O mundo precisa dos seus superpoderes criativos. Descubra-os!*





## Cartões de missões



Sua primeira missão será conseguir o relatório secreto que está em poder da máfia internacional que governa o mundo. Este contém o logaritmo com os superpoderes criativos.

Quais são os superpoderes criativos?

**Você necessitará deste conhecimento para encontrar seu poder criativo.**



Sua segunda missão será identificar onde está seu poder criativo. Uma vez localizado, seus dados serão incluídos em um arquivo eletrônico mundial de super-heróis criativos para poder atribuir-lhe mais missões.

**Sou capaz de encontrar o super-herói criativo que trago dentro de mim?**





VOLTAR PARA  
GAMIFICAÇÃO (p. 81)

## MISSÃO BÔNUS I

As cidades são cúpulas cinza, lugares escuros nos quais vagam humanoides que seguem a mesma rotina e respondem com monossílabos. Acreditam que existe apenas uma solução. Se você realmente quer fazer parte da equipe de criatividade extrema, tem uma missão coletiva: mudar a atmosfera das metrópoles mundiais para que voltem a receber a luz da criatividade.

**A tarefa não é fácil, pois se trata de uma epidemia mundial.**

## MISSÃO 3

Propõe-se uma terceira missão: a mais complexa. **Envolve superar três desafios:**

- Trata-se de enfrentar a rotina do dia a dia e localizar partículas de criatividade nos momentos que, a princípio, parecerão confusos.
- Surpreendentemente, você encontrará cúmplices da criatividade, que mostrarão algumas técnicas de criação que lhe serão de grande utilidade para enfrentar desafios futuros.
- Para provar o êxito da missão, a APGC o submeterá a um desafio final, uma missão de criatividade extrema: o laboratório, para comprovar que você pode explorar seus superpoderes criativos sem ser derrotado pelo caos.





## MISSÃO 4

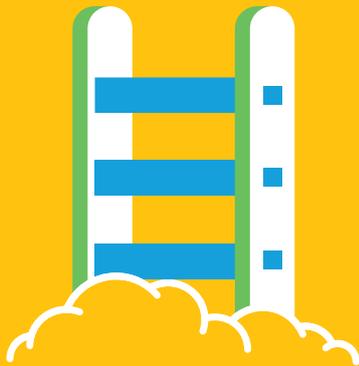
**Chega o momento de mostrar a todo mundo que a criatividade existe.** Agora que você está cheio de superpoderes, pode assumir a missão, sem medo dos vilões da criatividade. Mostre o super-herói que você construiu. Para isso, selecione os tesouros mais importantes que você guardou em seu refúgio, e crie uma caixa mágica da criatividade. Presenteie com ela todas as pessoas que você encontrar pelo caminho, para reativar o gene criativo que os vilões haviam apagado. Ao terminar a missão, todo o mundo saberá que você é um super-herói criativo.

## MISSÃO BÔNUS II

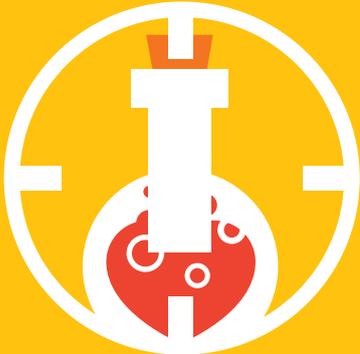
**O mundo conta com seus superpoderes.** Agora, você enfrentará uma missão de alto nível. Terá que solucionar problemas, responder perguntas, ou trazer mais luz criativa à sociedade.

# Cartões de objetos mágicos

**Escada de superpoderes**



**EMO-ZOOM**



**Genômetro**



**Megafone**



**Lupa**





# Adesivos com pílulas de recarga de superpoderes

  VOLTAR PARA PORTFÓLIO CRIATIVO (p. 70)

**Recarga de superpoder**



**Espírito crítico**

**Recarga de superpoder**



**Compromisso**

**Recarga de superpoder**



**Sensibilidade**

**Recarga de superpoder**



**Senso de humor**

**Recarga de superpoder**



**Imaginação**



**Recarga  
de superpoder**



**Planejamento**

**Recarga  
de superpoder**



**Paixão**

**Recarga  
de superpoder**



**Curiosidade**

**Recarga  
de superpoder**



**Generosidade**

**Recarga  
de superpoder**



**Perseverança**



## Adesivos de medalhas



VOLTAR PARA  
GAMIFICAÇÃO (p. 79)

### Optimus



Esta insígnia é entregue quando uma pessoa se mostra positiva e alegre.

### Organizatto



Esta insígnia é entregue quando o(a) aluno(a) tem todos os seus documentos dentro do portfólio.

### Veloz



Esta insígnia é entregue quando o estudante cumpre suas missões no prazo.

### Whisper



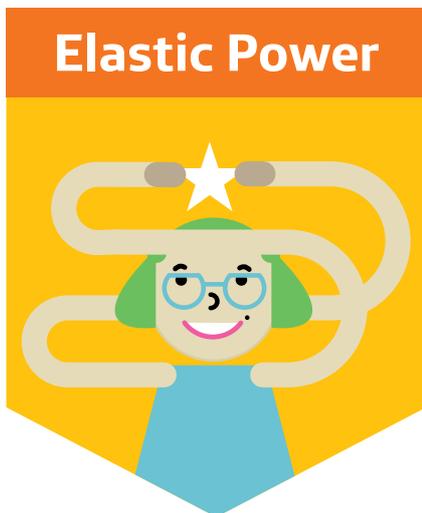
Esta insígnia é entregue quando o(a) aluno(a) demonstra uma escuta ativa no geral.

### Um por todos



Esta insígnia é entregue quando uma pessoa é valorizada muito positivamente pelo trabalho com sua equipe.





Esta insígnia é entregue quando o estudante mostra predisposição e se adapta a qualquer atividade proposta.



Esta insígnia é entregue quando o(a) aluno(a) cuida do ambiente da aula.



Esta insígnia é entregue quando o estudante mantém um tom de voz adequado.



Esta insígnia é entregue quando uma pessoa resolve conflitos na sala.



Esta insígnia é entregue quando o(a) aluno(a) acolhe e valoriza qualquer um para trabalhar na equipe.

00

Superando  
os limites do  
MEU GENOMA  
CRIATIVO. 00



Se você chegou até aqui... **parabéns!**

Além de professor, você é um herói criativo.



### GENÔMETRO DOCENTE

Meça os dez superpoderes de um professor criativo

Generosidade:

Paixão:

Planejamento:

Compromisso:

Espírito crítico:

Curiosidade:

Senso de humor:

Imaginação:

Sensibilidade:

Perseverança:

## IDEIAS

## IDEIAS

A large grid of graph paper for taking notes, enclosed in a pink border. The grid is composed of small squares and covers most of the page area below the header.

## IDEIAS

## MEU GENOMA CRIATIVO

É um guia para docentes que confiam no potencial criativo de seus alunos. Pretende tornar visíveis e colocar em funcionamento as atitudes, habilidades e destrezas que ajudarão os estudantes a conseguir soluções criativas quando enfrentarem novos desafios. Traz uma série de propostas para que os alunos possam realizar uma autoavaliação e descobrir os superpoderes criativos que têm, e se tornem conscientes do próprio potencial criativo. E percebam que os superpoderes criativos podem ser treinados e aperfeiçoados através das experiências cotidianas em sala de aula.

Realização:



Cooperação:

